PC HIGHSCORE

14,80 DM

... das Magazin der Spielelösungen!

Ausgabe 9
DM 14,80
SFr 14,80
öS 118,–
Lfr 298,–
HFL 16,50

UPRISING

JOIN OR DIE.

Komplett gelöst:

- Floyd
- Wing Commander V – Prophecy
- Fallout
- Lands of Lore II: Götterdämmerung
- Jack Orlando
- Lords of Magic
- Hexen II

Classics: Police Quest I & II

... und jede Menge brauchbarer Cheats!

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

4 394132 714802 09

Super-Software-Zeitschriften
Jetzt GRATIS testen!

CD TOP

In jeder **CD-TOP-Ausgabe** finden Sie ein besonders attraktives, **kommerzielles Originalprogramm**, das kurz zuvor im Softwarehandel für ein Vielfaches des Magazinpreises angeboten wurde. Schwerpunktmäßig widmet sich die **CD-TOP-Reihe** den bekannten und oftmals **preisgekrönten Multimedia-Anwendungen**: Hier finden Sie solch ausgezeichnete Spitzenprogramme wie „**BODYWORKS** u. **TIME ALMANAC**.

Heftpreis nur DM 12,99

PC Highscore

Das **Magazin der Spiele-Lösungen** für alle Highscore-Jäger und Adventurefreaks! Auf ca. 100 Seiten enthält jede Ausgabe **hunderte von Cheats, Levelcodes, Tips und Tricks** – teilweise sogar direkt von den jeweiligen Spieledesignern – sowie **ca. 20 bis 30 komplette, bebilderte Spielelösungen** zu topaktuellen Spielhits!

Heftpreis nur DM 14,80

CD+ extra

Das PC-Anwendermagazin für alle **„Schnäppchen-Jäger"**, die wenig bezahlen wollen und viel Gegenwert erwarten: Auf **2 Heft-CD-ROMs** werden in jeder Ausgabe ca. **250 Top-Programme** (Shareware, Freeware etc.) aus allen Themenbereichen **plus eine Original-Vollversion** mitgeliefert. Der redaktionelle Teil umfasst jede Menge Infos und Tips sowie aktuelle Programmvorstellungen, Hardware-News und Buchtips aus dem Low-Cost-Bereich.

Heftpreis nur DM 14,80

BG Collection



Diese Spielemagazin-Serie erscheint **monatlich** und bietet allen Spielefans erstklassige, aktuelle und bestens bekannte Top-Spiele – jetzt so unglaublich günstig wie nie zuvor! Jede Ausgabe umfaßt jeweils **ein Originalprogramm auf CD-ROM inkl. Anleitung und Lösungshilfen** – ein Muß für jede Spiele-Sammlung!

Heftpreis nur DM 19,80

Bestseller Games Gold



Wie in der Reihe „Bestseller Games" erhalten Sie auch hier einen **kommerziellen Original-Spielehit auf CD-ROM** inkl. kompletter **Anleitung** und Lösungshilfen.
Diese **„GOLD"-Edition** präsentiert jeweils **besonders attraktive, aktuelle Topseller**, die allen Spielefans bestens bekannt sind.

Heftpreis nur DM 14,99



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans: Jede Ausgabe mit einem **bekannten, erstklassigen Spielehit** als **komplettes kommerzielles Originalprogramm auf CD-ROM** in deutscher VGA-Version! Im Heft wird die **komplette Anleitung** – und meist auch die **vollständige Spielelösung** – gleich mitgeliefert. Diese Top-Spiele, die früher oftmals **für über DM 100,– im Handel angeboten** wurden, gibt es jetzt unfaßbar preisgünstig!

Heftpreis nur DM 12,99

fast geschenkt!

„Vormals oft viele hundert Mark – jetzt fast geschenkt!" **Kommerzielle Lizenz-Vollversionen bekannter Originalprogramme**, die zuvor im Handel für meist dreistellige Beträge angeboten wurden, gibt es jetzt in dieser Heftreihe zum unglaublich günstigen Preis. Jede Ausgabe jeweils **inkl. Heft-CD-ROM, ausführlicher Anleitung, Lizenz-Urkunde** und **Update-Berechtigung!**

Heftpreis nur DM 12,99

KOSTENLOSE PROBE-ABOS – JETZT KENNENLERNEN!

In Zusammenarbeit mit dem TREND-Verlag bietet Ihnen PEARL jetzt die Möglichkeit, jedes der hier aufgeführten PC-Magazine **im Probe-Abo kostenlos** kennenzulernen! Sie erhalten die jeweils **aktuellsten zwei Ausgaben** völlig **kostenfrei zugesandt!** Kreuzen Sie einfach die gewünschten Probe-Abos auf dem untenstehenden **ABO-COUPON** an – und überzeugen Sie sich dann gratis selbst von den Vorzügen dieser Software-Magazine! Wenn Sie nach Erhalt Ihrer Probeabo-Heftausgaben keinen weiteren Bezug wünschen, teilen Sie uns dies einfach kurz und formlos innerhalb 2 Wochen nach Erhalt Ihrer zweiten Lieferung schriftlich mit – und die Belieferung wird eingestellt. Ansonsten wird Ihr Probe-Abo in ein reguläres **Zeitschriften-Abo** umgewandelt. Sie genießen dann enorme Preisvorteile gegenüber dem Einzelkauf, die **Abo-Preise betragen** für die Magazine:

fast geschenkt mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
CD TOP mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
Bestseller Games mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 68,90
B.G. Collection mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 99,95
Bestseller G. GOLD mit CD-ROM (6 Ausg. / 1 Jahr) DM 76,90
PC Highscore (6 Ausgaben / 18 Monate) nur DM 75,90
CD+ extra mit 2 CD-ROMs (6 Ausg. / 1 Jahr) **DM 75,90**

Sämtliche **Versandkosten** sind bereits mit **inbegriffen!** Diese Zeitschriften-Abos verlängern sich um jeweils ein weiteres Bezugsjahr (PC Highscore: 18 Monate) , wenn nicht spätestens zwei Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich.
Dieses Probeabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die **bisher noch nicht Abonnent** der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. In Österreich und der Schweiz haben Sie die Möglichkeit, die regulären Jahresabos dieser Zeitschriften in entsprechender Landeswährung **bei Ihrer jeweiligen PEARL-Niederlassung** zu bestellen.
Der Versand von kostenlosen Probeabos ist für diese Länder (CH / AU) aus rechtlichen Gründen leider nicht möglich.

NACHBESTELL-COUPON

Hiermit bestelle ich folgende ältere Zeitschriften nach:

FAST GESCHENKT!

	Nr.	Titel	Preis
☐	FG 001	DESIGNWORKS	DM 9,99
☐	FG 003	PRESS International	DM 9,99
☐	FG 006	CLARIS WORKS	DM 9,99
☐	FG 007	DBASE IV	DM 9,99
☐	FG 009	PARADOX 4.5 f. Win.	DM 9,99
☐	FG 010	LABEL IT!	DM 12,99
☐	FG 011	NORTON COMMANDER	DM 12,99
☐	FG 012	CALENDAR CREATOR	DM 12,99
☐	FG 013	ARCON LT	DM 12,99
☐	FG 014	WELTATLAS 4.0	DM 12,99
☐	FG 015	IMAGE PALS 2.0	DM 12,99
☐	FG 016	ASTRO STAR 5.0	DM 12,99
☐	FG 017	ÜBUNG M. D. MEISTER	DM 12,99

BG / BG GOLD / BG COLLECTION

	Nr.	Titel	Preis
☐	TBG 12	LEISURE SUIT LARRY 6	DM 12,99
☐	TBG 13	ALONE IN THE DARK 2	DM 12,99
☐	TBG 14	SIM CITY ENHANCED	DM 12,99
☐	TBG 15	ALONE IN THE DARK 3	DM 12,99
☐	TBG 16	DUNGEON MASTER 2	DM 12,99
☐	TGG 06	DIE SIEDLER	DM 14,99
☐	TGG 07	CYBERIA	DM 14,99
☐	TGG 08	DESCENT	DM 14,99
☐	TGG 09	POLE POSITION	DM 14,99
☐	TBC 101	HOLLYWOOD PICTURES	DM 19,80
☐	TBC 110	FRONTIER – ELITE 2	DM 19,80
☐	TBC 112	TORNADO & MISSION DISK	DM 19,80

Bitte **Adress-Feld** ausfüllen, gewünschte Zeitschriften ankreuzen und Coupon an nebenstehende Adresse senden. Für **Nachbestellungen** berechnen wir Porto + Verpackung: bei Bankeinzug DM 6,90 / per Verrechnungsscheck DM 7,90 / per Post-Nachnahme DM 9,90

GRATIS-ABO-COUPON

Ja, ich möchte Ihr spezielles Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle hiermit ab der nächst erreichbaren Ausgabe folgende(s) Probe-Abo(s) mit **jeweils zwei Lieferungen**. Ich bin bzw. war bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift.

- ☐ [212] **Probeabo FAST GESCHENKT!** – 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***
- ☐ [211] **Probeabo CD TOP** – 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***
- ☐ [213] **Probeabo BESTSELLER GAMES** – 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 25,98***
- ☐ [214] **Probeabo BESTSELLER GAMES GOLD** – 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,98***
- ☐ [216] **Probeabo BESTSELLER GAMES COLLECTION** – 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 39,60***
- ☐ [217] **Probeabo PC HIGHSCORE** – 6 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,60***
- ☐ [220] **Probeabo CD+ extra** – 4 Monate (2 Ausgaben) **gratis, statt DM 29,60***

***Summe der Einzelverkaufspreise**

Wenn ich keinen weiteren Bezug mehr wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens 14 Tage nach Erhalt meiner 2. Lieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Probe-Abos in ein reguläres Bezugsabo mit jeweils 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben). Dieses Abo verlängert sich jeweils um weitere 6 Ausgaben (B.G. Collection: 12 Ausgaben), wenn nicht 2 Monate vor Ablauf des Bezugszeitraums eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Bitte in jedem Falle Ihre **Bankverbindung** angeben (auch bei Gratis-Probeabo-Bestellung). Andernfalls ist aus techn. Gründen keine Auftragsbearbeitung möglich.

Einzugsermächtigung:

Kontoinhaber: ____________________

Bank ____________ Ort ____________

BLZ ____________ Kto. ____________

Lieferanschrift:

Name ____________________

Vorname ____________________

Straße ____________________

Plz./Ort ____________________

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden) ____________________

Datum ____________ Unterschrift ____________

Hiermit bestätige ich mit meiner **2. Unterschrift**, daß ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der Pearl Agency GmbH, Am Kalischacht 4, D-79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum ____________ 2. Unterschrift ____________

Abo-Hotline Österreich: 0 22 74 / 73 04
Abo-Hotline Schweiz: 061 / 333 11 40

Bitte ausschneiden und einsenden an: PEARL Agency · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-0 · Telefax: 07631/360-444

Frühlingsgefühle



Auch wenn das Aprilwetter ja berühmt-berüchtigt für seine Streiche ist, langsam dürfte es vorbei sein mit den trüben, naßkalten Tagen. Die Sonne gewinnt zusehends an Kraft und läßt nicht nur das Quecksilber im Thermometer höher klettern. So kann es nun tatsächlich passieren, daß wir morgens in gewohnter Frühe topfit aus den Federn hüpfen und uns wenig später noch immer gut gelaunt auf den Weg zur Arbeit oder zur Schule begeben. Frühlingsgefühle sind angesagt ...

Nachdem wir dann unser Tagespensum erledigt haben, treibt es uns unweigerlich nach draußen. Die ersten Biergärten öffnen einladend ihre Pforten, und die Abende werden immer länger und gemütlicher. Allzu leicht lassen wir bei all dieser Euphorie aber auch gute alte Freunde im Stich, treue Gefährten an langen Winterabenden und kalten, verregneten Wochenenden: den Fernseher, gelegentlich noch die Briefmarkensammlung oder die Eisenbahn und nicht zuletzt den PC! Und das in einer Zeit, in der nicht nur die Blumen blühen, sondern auch jede Menge aktuelle Toptitel wieder die Regale zieren.

Mal ehrlich, wer mag noch bei Sonnenschein zu Hause hocken und sich über Spiele ärgern, die nach einigen vielversprechenden Runden am PC die Frechheit besitzen, einen schlichtweg zu überfordern? Man hat einfach keine Zeit mehr für solche Späße! Das oder auch die kühle Blonde wartet schließlich in der Lieblingskneipe, gleich nebenan.

Keine Angst, liebe Leser, wir haben uns darauf eingestellt. Damit Sie sowohl die traditionellen Vergnügungen als auch die besten Games der Saison genießen können, haben wir Ihnen in dieser Ausgabe wieder die entsprechenden Komplettlösungen zusammengestellt. Warum soll man sich auch noch ärgern? Es ist schließlich Frühling!

Ob Sie sich aus der Ich-Perspektive auf Ubi Softs Echtzeitstrategical „Uprising" einlassen oder sich lieber von Floyd in eine merkwürdige außerirdische Welt entführen lassen wollen, wir stehen Ihnen bei. Noch unerfahrene Wing Commander können sich darauf verlassen, daß wir sie sicher durch „Prophecy" geleiten, ebenso wie wir jenen Abenteurern unseren Schutz gewähren, die sich in die post-apokalyptische Welt von „Fallout" wagen. Sie sollen die Götterdämmerung heil überstehen und sich unter den Herren der Magie zurechtfinden. Wer als Jack Orlando dem guten Sherlock noch nicht das Wasser reichen kann, braucht sich nicht zu schämen und darf sich vertrauensvoll an uns wenden. Jede Menge Action schließlich mit „Hexen 2", und auch die Nostalgie darf wie üblich nicht zu kurz kommen; wir sind noch einmal mit Sonny Bonds auf Streife gegangen und haben „Police Quest" 1 und 3 wieder ausgegraben.

Prickelnde Frühlingsgefühle wünscht

Carsten Borgmeier und das PC-Highscore-Team



IMPRESSUM

Verlag:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel: 07631/360-270
Fax: 07631/360-444

Chefredakteur:
Carsten Borgmeier

Redaktion:
Editorial Services
Lange Str. 112
27749 Delmenhorst
Tel: 04221/9345-0
Fax: 04221/17789
Claas Wolter, Waltraud Schmidt, Jan Zumholz, Jan Rennebergy

Layaut, Satz und Belichtung:
Style of the Arts. GmbH
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen
Tel. 07631/360-950

Titel: Michael H. Sichler

Layout: Vincenzo Mastroberti, Dieter Trompeter, Stefan Schlatterer

Heftproduktion: Stephan Striegel, Vernon Warren

Anzeigenleitung: Carsten Borgmeier

Druck: Leykam, Graz

Druckauflage: 60 000

Vertrieb:
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen

Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn

Außendienst:
Trend Büro West, Jägerstraße 23
46149 Oberhausen
Tel: 0208/644110, Fax: 0208/644367

Erscheinungsweise: 4 Ausgaben pro Jahr

Verkaufspreis: (inkl. 15% Mwst.): 14,80 DM

Abo Preis: (6 Ausgaben inkl. Versandkosten): 75,90 DM

Abo-Betreuung: Tel.: 07631/360-525, Fax.: 07631/360-444

Bankverbindung: Spar- und Kreditbank Bad Krozingen, BLZ 680 632 54, Konto-Nr. 159492



INHALTS-VERZEICHNIS



SPIELELÖSUNGEN

Titel	Seiten
Uprising	5–12
Floyd	14 – 23
Wing Commander V-Prophecy	24 – 33
Fallout	34 – 42
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	43 – 50
Jack Orlando	84 – 91
Lords of Magic	92 – 101
Hexen II	102 – 111

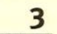
CLASSIC

Titel	Seiten
Police Quest 1	112 – 117
Police Quest 3	118– 124

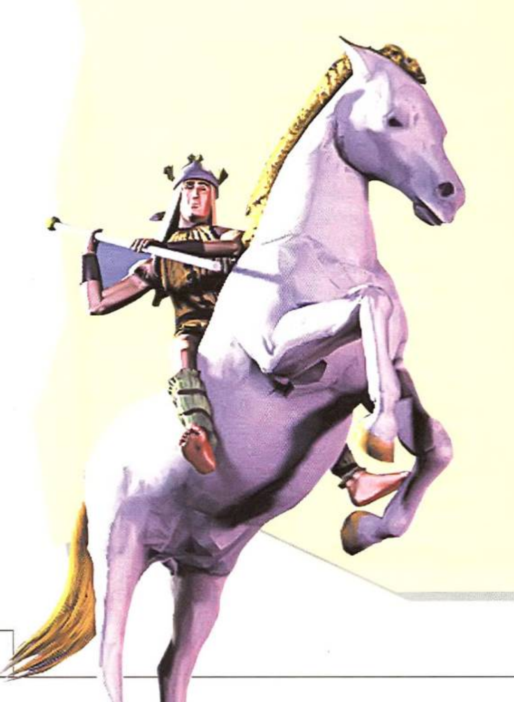
CHEATCORNER

Titel	Seiten
Cheats, Codes und Tricks	125 – 130

RUBRIKEN

Titel	Seiten
Editorial/Impressum	3









Mit dem WarCat hält der Spieler persönlich Einzug in das Kampfgeschehen. Denn wie alle Panzer ist auch dieser hervorragend dazu geeignet, Gegner von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Doch was die Waffen angeht, hat man die Qual der Wahl.

Es ist immer dieselbe alte Geschichte. Mal wieder haben sich finstere Tyrannen an die Macht gemogelt, und den aufrechten Rebellen ist es gegeben, diesen Mißstand zu bereinigen. Diesmal kommt der Kampf um die Freiheit allerdings in einem neuen Gewand daher. Uprising beweist, daß Action und Strategie keine unvereinbaren Gegensätze sein müssen.



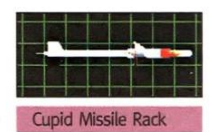

Gatling Laser

Der Laser erfreut sich als einzige Waffe unbegrenzter Munition. So hat er doch seinen Nutzen, auch wenn seine Schlagkraft gering und seine Reichweite nur sehr kurz ist. Denn eine erhöhte Energiezuteilung für die Waffensysteme schlägt sich direkt in seiner Feuergeschwindigkeit nieder. Erhält der Laser alle verfügbare Energie, kann ihm keine gegnerische Einheit länger als ein paar Sekunden standhalten. Da es sehr teuer ist, den Laser aufzurüsten und der daraus resultierende Effekt minimal bleibt, kann das warten, bis Geld übrig ist.


Limited Heat-Seeking Missiles (LHSM)

LHSMs stellen die zweite Standardwaffe der WarCat da. Sie zeichnen sich durch mittlere Reichweite, geringes Schadenspotential und miserable Manövrierfähigkeit aus. Nicht gerade ein Glanzlicht der Waffentechnik, aber sie haben ihre Momente. LHSMs sind billig aufzurüsten, eignen sich gut zum Zerlegen kleiner und mittlerer Geschütztürme und lassen sich als einzige Waffe an eigenen Zitadellen nachladen. Die verfügbaren Aufrüstungen sind so preiswert, daß man sie bereits im ersten Drittel des Spiels nebenher erstehen kann.




Cupid Missile Rack

Cupids sind kleine ungelenkte Raketen mit hoher Zerstörungskraft. Sie räumen in Sekundenschnelle ganze Landstriche von Infanterie, Panzern und Geschütztürmen aller Art frei. Leider sind sie aber genauso schnell auch leergeschossen.
Dies sollte dennoch die zweite Zusatzwaffe sein, die auf der Einkaufsliste für die WarCat steht. Da sie spottbillig ist, bietet es sich an, gleich bis auf Level drei aufzurüsten, insbesondere da sich die Munitionskapazität mit dem dritten Techlevel mehr als verdoppelt.


Helix Missile System

Bei diesem Waffensystem handelt es sich um die gelenkte Version der Cupid-Raketen. Mit Helix Missiles läßt sich dieselbe Palette an Zielen bekämpfen, wobei man aufgrund ihrer Wendigkeit nicht einmal besonders gut zielen muß.
Gegenüber den Cupids zeichnen sie sich aber nur in der Auseinandersetzung mit Luftzielen aus, daher lohnt sich ihre Anschaffung erst im etwas fortgeschritteneren Spiel.


Spline Gun

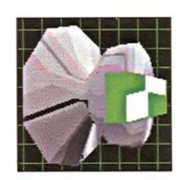
Wenn es gegen größere gegnerische Verbände geht, dann ist die Spline Gun die richtige Wahl. Zwar ist sie nur gegen Panzer und AAVs wirksam, zerstört diese aber auf höchst effiziente Weise. Denn der Schaden, den sie dabei anrichtet, kann direkt dazu benutzt werden, die WarCat zu reparieren. So kann sie in wenigen Augenblicken auf kurze Distanz einen Panzer zerstören und sich dabei in einen besseren Zustand als zuvor versetzen.
Wer bei größeren Gefechten gerne selbst Hand anlegt, wird diese Waffe sicher schnell aufrüsten.


Mole Torpedo

Dieser Torpedo (sieht eigentlich eher aus wie eine amoklaufende Kreissäge) ist eine der wenigen Waffen, die Gebäude beschädigen können. Er richtet dabei zwar keinen allzu großen Schaden an, aber die Masse macht's. Auf den ersten beiden Techlevels kommt der Torpedowerfer mit nur 25 bzw. 35 Schuß Munition daher. Das ändert sich mit dem Kauf des dritten Levels, wo nun ganze 90 Schuß zur Verfügung stehen.
Wie alle Waffen, die gegen Gebäude wirksam eingesetzt werden können, sind auch die Mole Torpedos sehr teuer. Denn es kostet insgesamt 79.000 $, dieses Waffensystem vollständig aufzurüsten, und ist daher ein Vergnügen, das etwas aufgeschoben werden sollte.


Flammenwerfer

Anders als im Handbuch beschrieben, kann der Flammenwerfer nicht gegen Gebäude eingesetzt werden. Im großen und ganzen ist er ziemlich nutzlos, und das für seinen Kauf nötige Geld läßt sich anderswo sinnvoller einsetzen.


Minen und Minenleger

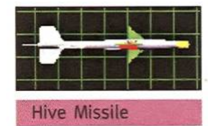
Minen sind als zusätzliche Sicherung der eigenen Zitadellen nützlich. Es gibt jedoch nur eine Mission, in der es sich lohnt, sie an anderer Stelle einzusetzen. Leider dauert es sehr lange, größere Gebiete von Hand zu verminen, und deshalb ist der automatische Minenleger eine deutliche Arbeitserleichterung. Es ist eine wahre Freude, wie diese Geräte im Handumdrehen ganze Landstriche mit Minen pflastern. Jedoch ist etwas Vorsicht geboten, da Minenleger 150 Energieeinheiten das Stück kosten.
Minen sind für ein Taschengeld zu haben, die Minenleger schlagen mit 36.000 $ Gesamtkosten für ihren maximalen Techlevel schon eher ins Gewicht. Aufgrund ihres relativ geringen Nutzens sollte man zweimal überlegen, ob das Geld an anderer Stelle nicht nötiger gebraucht wird.


Mörser

Mit dem Mörser steht eine weitere Waffe zur Verfügung, welche Gebäuden den Garaus machen kann. Mit nur 25 Schuß ist seine Munition sehr begrenzt und sollte deshalb nicht an mobile Einheiten verschwendet werden. Da jeder Treffer auf Ziele, die kleiner und beweglicher als Gebäude sind, einem echten Glücksfall gleichkommt, kann man es sich getrost schenken, auf Panzer zu schießen.

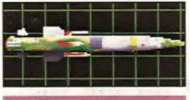

Anti-Materie Disk

Schon wieder eine Waffe, deren Beschreibung in der Anleitung nicht ganz der Realität entspricht. Es stimmt schon, daß sich die Disk dreht, aber die Spur der Zerstörung bleibt aus. Wir haben es hier vielmehr mit einer Art einfacher, ungelenkter Rakete zu tun. Die Wucht der Explosion beim Aufschlag ist jedoch beeindruckend. Mit dieser Waffe lassen sich nicht nur herkömmliche Gebäude entfernen, es ist sogar möglich, einen erfolgreichen Angriff auf eine Zitadelle zu starten. Mit einem Gesamtpreis von 130.000 $ gehört die Anti-Materie Disk zu den teuersten Systemen. Dadurch ist ihr Einsatzgebiet eher im letzten Drittel der Missionen zu finden.


Hive Missile

Das Glanzstück der ersten Spielhälfte: Hive Missiles stellen das zweite Waffensystem der WarCat dar, das in der Lage ist, eine Zitadelle zu zerstören. Anders als bei der Anti-Materie Disk muß man sich dafür nicht einmal in ihre Feuerreichweite begeben.

Etwa ab der neunten Mission sind die gegnerischen Zitadellen für diese Raketen zu schwer gepanzert. Denn der Computer repariert sie schneller, als Schaden angerichtet werden kann. Trotzdem läßt sich mit den Hives immer noch ein Bomberangriff exzellent vorbereiten. Außerdem können alle anderen Arten von Zielen mit wenigen Treffern aus dem Weg geschafft werden.
Zu allem Überfluß kosten Hive Missiles nur 35.000 $, deshalb sollten sie auch das erste Zusatzwaffensystem sein, mit dem die WarCat ausgestattet wird, und dies möglichst schon nach dem vierten Einsatz.

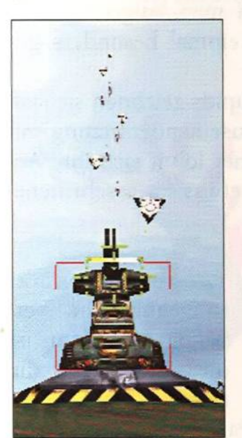

BFM 9000

Noch ein Stück Ausrüstung, dessen Nutzen fraglich ist. Für 40.000 $ bekommt man eine schnelle und wendige Rakete, die jedes Luftziel vom Himmel fegt. Mit nur fünf Schuß ist das Preis-Leistungs-Verhältnis jedoch mehr als dürftig.


Fernreparatur

Die Anleitung zu diesem System ist schlichtweg falsch. Denn das Reparatursystem stellt nur eine Art Sparversion der Spline Gun dar: Man kann sich damit reparieren, aber es kommt kein Gegner dadurch zu Schaden.
Wird die Fernreparatur aktiviert, fällt ein Werkzeugkasten vom Himmel (der könnte vielleicht Infanteriemechs erschlagen !). Wird dieser Kasten von der WarCat aufgenommen, beseitigt das alle vorhandenen Schäden, nicht nur einen Bruchteil, wie in der Anleitung angegeben.

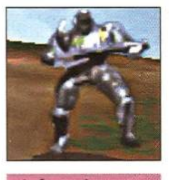
Das war die komplette Ausrüstungsliste der WarCat. So beeindruckend sie auch aussieht, reicht sie dennoch nicht aus, eine Mission im Alleingang zu bewältigen. Aber glücklicherweise warten ganze Horden automatisierter Kampfmaschinen nur darauf, dem Spieler zur Unterstützung zu eilen. Sie müssen lediglich gebaut werden.


So schafft man sich keine Freunde

Danach stellt sich natürlich die Frage, wie sich diese Kämpfer am besten einsetzen lassen. Die Antwort darauf liegt in dem Wissen um ihre spezifischen Stärken und Schwächen.


Der Mörser im Einsatz

Einheiten


Infanterie

Infanterie kann sehr schnell produziert werden, ist billig und ihre Sprengsätze sind in der Lage, Gebäude einzuebnen. Das hört sich ja schon ganz gut an, aber der erste Eindruck täuscht. Denn Infanterie wird von AAVs und Geschütztürmen blitzschnell in Stücke geschossen, Panzer machen sich diese Mühe nicht einmal mehr. Sie fahren Infanteriemechs einfach über den Haufen. Zudem dauert das Legen der Sprengsätze so lange, daß die Gegend um das angegriffene Gebäude praktisch feindfrei sein muß, damit die Mechs es zu Ende bringen können.
Für einen erfolgreichen Angriff auf ein Gebäude sind sehr viele Infanterieeinheiten nötig. Eine Attacke gegen Kampfmaschinen ist völlig illusorisch. Insgesamt kann Infanterie nichts, was nicht andere Truppen besser und sogar billiger erledigen könnten. Unter diesen Umständen sollte man Infanterie erst bauen, wenn überzählige Stellplätze für Fabriken zur Verfügung stehen.


Panzer

Die schlechte Nachricht ist, daß Panzer sehr teuer sind. Die gute Nachricht: Das legt sich mit steigendem Techlevel. Im Gegensatz zu allen anderen Kampfmaschinen sinken die Panzerproduktionskosten beim Aufrüsten. Die Aufgabe der Panzer läßt sich unter den Stichwörtern Ablenken und Aufräumen zusammenfassen. In einem Gebiet, in dem eigene Panzer operieren, wird die WarCat kaum behelligt. Während vier bis fünf Panzer die gegnerischen Bodeneinheiten beschäftigen, kann der Spieler die vorhandenen Produktionsstätten und Zitadellen erledigen. Bis er damit fertig ist, haben die Panzer meist das umliegende Gelände aufgeräumt.
Einziges Manko der Panzer ist ihre geringe Geschwindigkeit, denn dadurch wird ihr Nutzen gegen die sehr wendigen und schnellen AAVs stark eingeschränkt.


Aerial Assault Vehicles (AAV)

AAVs sind die am vielseitigsten einzusetzenden Einheiten im Spiel. Sie stellen eine Art Jagdflugzeug dar und ermöglichen Angriffe auf jede Art gegnerischer Kampfmaschinen. Unverzichtbar sind sie zudem als Eskorte für die Bomber, wenn diese ihre Attacken gegen feindliche Zitadellen fliegen. Die einzige Möglichkeit, AAVs wirkungsvoll zu bekämpfen, sind SAM sites und eigene AAVs. Lediglich Gebäude sind vor diesen Fliegern sicher.
Außerdem sollte man eigenen Zitadellen einige AAVs als Schutztruppe zuteilen.

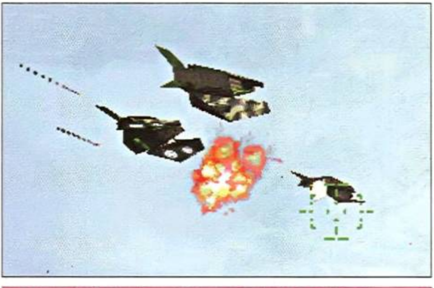

Bomber

Ihr Auftrag ist klar definiert: Zerstörung von Gebäuden. Anders als die anderen Einheiten werden Bomber aber nicht zu ihrem Einsatzziel teleportiert, vielmehr starten sie bei ihren Fabriken und fliegen in gerader Linie ihren Bestimmungsort an. Müssen sie dabei vom Gegner besetztes Gelände überqueren, besteht kaum eine Hoffnung, daß sie ihr Ziel erreichen.
Trotzdem lohnt sich der Einsatz von Bombern schon früh im Spiel. Durch ihre Fähigkeit, jedes Gebäude, abgesehen von einer Zitadelle, mit einem einzigen Schlag zu zerstören, sind sie in der Lage, größere Gebiete von imperialer Präsenz zu befreien.
Ein Angriff mit zwei bis drei Bombern unter AAV-Begleitung ist in der Lage, jeder Zitadelle ein Ende zu bereiten.

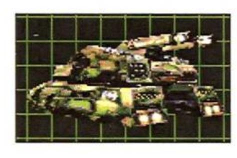
Der einzige Unterschied zwischen imperialen und Rebelleneinheiten ist ihr Name in der Anleitung. Zur Vervollständigung der Liste fehlt nur noch eine Maschine.

WarCat

Schon oft wurde sie erwähnt, endlich ist sie das Thema. Mit der WarCat steht dem Spieler ein Kommandofahrzeug zur Verfügung, welches über die einzigartige Fähigkeit verfügt, eigene Einheiten mitten ins Geschehen zu teleportieren. Auf diese Weise ist man nicht ganz so verlassen, und das ist ein wichtiger Faktor, denn alleine kommt man in diesem Spiel nicht besonders weit. Aber leider handelt es sich dabei nicht um einen besonderen Vorteil, denn der Computer teleportiert seine Truppen beliebig im Einsatzgebiet umher.
Aber auch in anderen Bereichen unterscheidet sich die WarCat von einem Standardpanzer. Als erstes ist da die beeindruckende Waffenvielfalt, welche


AAVs sind der beste Freund der Zitadelle

bereits beschrieben wurde. Das zweite besondere Merkmal ist die Möglichkeit, den eigenen Energiehaushalt frei auf Waffen, Antrieb und Verteidigungsschilder zu verteilen.
Der Effekt einer 100%igen Energiezuteilung auf die Waffen ist bereits beim Gatling Laser erläutert worden. Sind längere Strecken zurückzulegen, sollte der Antrieb mehr Saft bekommen, da so der Geschwindigkeitszuwachs deutlich zu spüren ist. Mit voll aufgeladenen Schilden hingegen ist die WarCat in der Lage, so manchen Angriff zu überstehen. Ein Nachteil ist in diesem Fall die Tatsache, daß diese Einstellung alle Waffen außer dem Laser deaktiviert.


Der beste Freund an schwierigen Tagen



Die Qual der Wahl

Ein wichtiges Element des Spiels ist die Möglichkeit, die eigenen Truppen aufzurüsten und die Bewaffnung der WarCat aufzubessern. Doch dummerweise sind die Finanzen begrenzt, woraus das Problem resultiert, in welcher Reihenfolge die Aufrüstungen vorgenommen werden sollten. Dafür gibt es natürlich keine optimale Lösung, aber immerhin ein paar Ansätze. Die Belohnung für die ersten drei Missionen ist nichts weiter als ein Taschengeld. Es lohnt nicht, diese Gelder aufzusparen. Sie sollten am besten gleich in Verbesserungen für dir Hilfseinheiten umgesetzt werden.
Die erste Wahl beim Aufrüsten der Einheiten sollten die AAVs sein. Auf den ersten beiden Techlevels verfügen sie nur über eine minimale Bewaffnung und sind deshalb nur als Luftdeckung zu gebrauchen. Sobald sie ihre dritte Aufrüstung erhalten haben, kommt ein Laser hinzu.




AAVs auf Level drei zu bringen, kostet genau 15.000 $. Damit bleiben nach Abschluß der ersten drei Einsätze noch etwas mehr als 19.000 $ übrig. Für das Geld kann man Panzer und Bomber auf Stufe zwei bringen. Das restliche Geld wandert am besten in den Sparstrumpf.
Jeder der nächsten drei Einsätze wirft etwa 35.000 bis 40.000 $ ab. Es bietet sich an, so schnell wie möglich Hive Missiles zu kaufen. Dadurch ist es möglich, mindestens eine gegnerische Zitadelle auszuschalten, ohne auf Bomber zurückgreifen zu müssen.
Wie es danach weitergeht, sollte man von der individuellen Angriffslust abhängig machen. Wer sich immer mitten ins Geschehen stürzt, ist mit Cupid Missiles und der Spline Gun gut beraten. Wer es lieber etwas ruhiger angeht, sollte seine Truppen weiter verbessern.

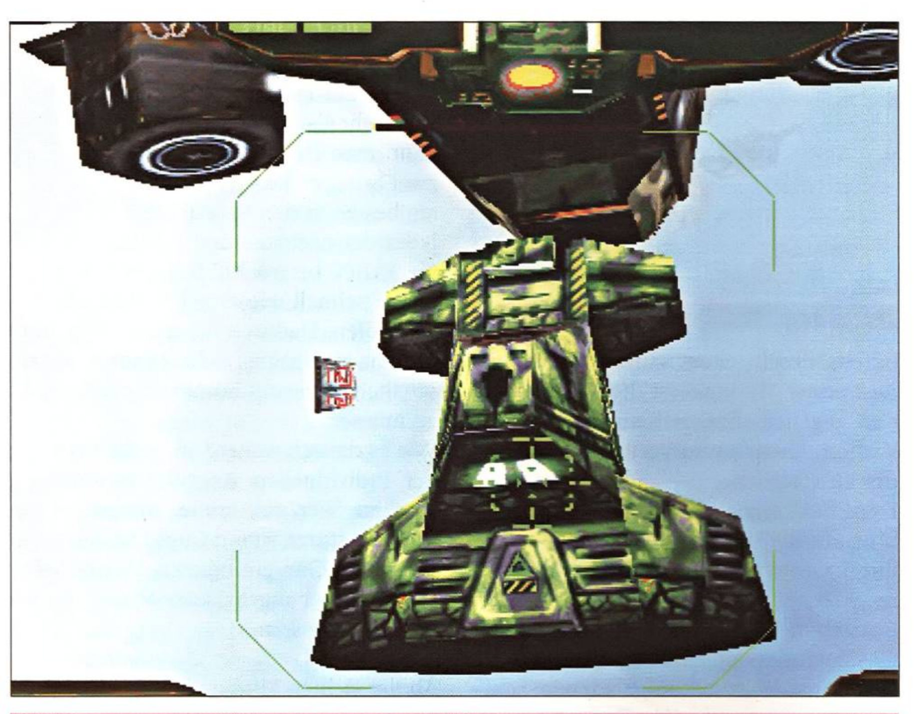
Ab der siebten Mission beträgt die Belohnung für einen erfolgreichen Einsatz ganze 70.000 $ und mehr. Zu diesem Zeitpunkt sollte der geneigte Stratege den Erwerb eines K-SAT-Kontrollgebäudes in Erwägung ziehen. K-SATs sind die einfachste Möglichkeit, eine Zitadelle zu beseitigen. Dazu gleich mehr.

Wo bin ich denn gelandet?

Eine unangenehme Situation: Da wird man auf einen fremden Planeten teleportiert und hat keine vernünftigen Karten dabei. Was ist also zu tun? Meist ist irgendwo ein unbesetzter Kommandobunker in der Nähe, an dem eine Zitadelle und ein Kraftwerk gebaut werden. Und jetzt kommt der Trick. Anstatt sich gemütlich auszuruhen und Fabriken einzukaufen, spart der Spieler viel Zeit, indem er sofort auf die Übersichtskarte schaltet, dem Antrieb alle Energie zuführt und die gesamte Karte nach freien Kommandobunkern absucht. Die eigene Zitadelle kann für ein paar Minuten auf sich selbst aufpassen, und die imperialen Einheiten schießen so schlecht, daß der WarCat bei diesem Aufklärungseinsatz praktisch nichts passieren kann.

Jeder freie Bunker wird sofort mit einer eigenen Zitadelle besetzt. Auf diese Weise sichert der Spieler sich eine Menge Stellplätze für Fabriken. Dank dieser Unterstützung kann er seinen Angriffen auf die imperialen Zitadellen ohne große Sorgen entgegensehen.


Es kann nicht immer klappen



Diese Zitadelle bringt sogar noch ein Geschenk mit

Es gibt soviel zu bauen, womit fang' ich an?

Sobald alle freien Kommandobunker mit eigenen Zitadellen besetzt sind, ist erst einmal Organisieren angesagt. Die freien Stellplätze wollen mit Fabriken gepflastert werden, und die Zitadellen brauchen ein wenig Schutz. Jede Zitadelle kann mit insgesamt drei Geschütztürmen bzw. SAM sites umgeben werden. Zwei Türme und eine SAM sind eine gute Wahl. Die Geschütze sollten so stehen, daß sie den Bereich hinter den Fabriken im Visier haben. Auf diese Weise können sich keine gegnerischen Infanteristen heimlich anschleichen und im dortigen toten Winkel in aller Ruhe ihre Sprengsätze ablegen. Die SAMs sollten im Mittelpunkt der ganzen Anlage stehen, damit sie anfliegende Bomber so früh wie möglich abschießen können.

Jetzt sind die Fabriken an der Reihe. Empfehlenswert sind zunächst je zwei Bomber- und AAV-Fabriken und ein Kraftwerk, wobei die Bomberfabriken möglichst nah an gegnerischen Festungen stehen sollten. Falls zudem noch Stellplätze frei sind, können sie entweder mit einem zweiten Kraftwerk und einem K-SAT-Kontrollgebäude oder aber mit Panzerfabriken und Aufwertungsstrukturen für AAVs und Bomber aufgefüllt werden.
Der Computer greift mit Vorliebe K-SAT Gebäude an. Dafür läßt er manchmal sogar die Zitadelle links liegen, daher sollten diese Strukturen besonders gut bewacht werden.

Es wird Regen geben

Für die eigenen Zitadellen gibt es eigentlich nur zwei Gefahren: K-SAT-Angriffe und Bombergeschwader. Diese Verbände gehen selten von den gegnerischen Zitadellen aus, meist stecken die unabhängigen Fabriken der Planetenbewohner dahinter. Diese Bomberfabriken zu lokalisieren ist ein weiterer Grund, die Karte so schnell wie möglich aufzuklären.

Bis die Industrieanlagen vollständig errichtet sind, haben wahrscheinlich schon ein oder zwei Bomberangriffe stattgefunden. Die Attacken richten sich meist so lange gegen ein und dieselbe Zitadelle, bis diese zerstört ist. Diese Tatsache ermöglicht es, die gefährdete Zitadelle mit einigen AAVs gegen die Bomber abzuschirmen. Sie sollte auch regelmäßig auf der Übersichtskarte kontrolliert und gegebenenfalls repariert werden.
Während die Bomber mit ihrem destruktiven Tun beschäftigt sind, sollte der Spieler ausziehen, die verantwortlichen Bomberfabriken zu beseitigen. Mole Torpedos, der Mörser und eigene Bomber sind bei diesem Vorhaben sehr hilfreich. Wer noch freie Infanterie übrig hat, findet hier eine Möglichkeit, sie sinnvoll einzusetzen.

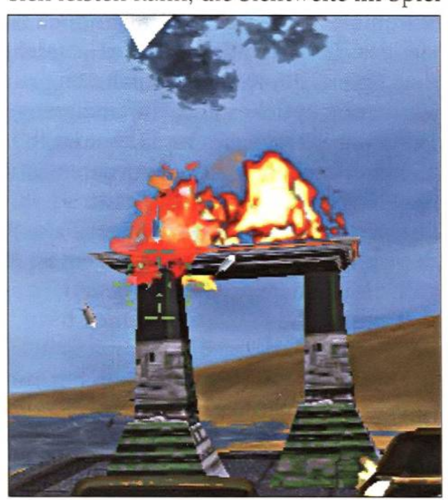
Diese Zitadelle muß weg!

Wer kennt das nicht: Da liebäugelt man mit der Idee, sein Grundstück etwas zu erweitern, und auf einmal steht dort eine große Zitadelle vom bösen Nachbarn. Hier ein paar Ratschläge, wie in solch einer Situation zu verfahren ist.
Es gibt vier erfolgversprechende Methoden, eine Zitadelle zu zerstören. Am einfachsten ist es, einen Schuß aus einem K-SAT anzufordern. Keine Zitadelle übersteht einen solchen Treffer, und die War-Cat kann dabei in Deckung bleiben. Das kostet zwar 900 Energieeinheiten, aber wer gleich zu Beginn der Mission zwei oder drei Zitadellen besetzt hat, verfügt über genügend Ressourcen.

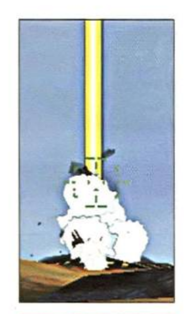
Die zweite Methode erfordert den Einsatz von Hives. Der erste Schritt besteht darin, eine Position ausfindig zu machen, von der aus man die Zitadelle anvisieren kann, ohne selbst unter Beschuß genommen zu werden. Doch zum Glück haben Hives eine größere Reichweite als die Geschütze einer Zitadelle. Wer es sich leisten kann, die Sichtweite im Spiel



Das traute Eigenheim



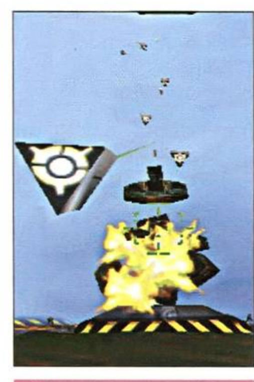
Eine Zitadelle weniger



Etwas für jeden Geschmack: K-SAT

auf Maximum einzustellen, bleibt lediglich weit genug von der Zitadelle entfernt stehen, um so unbehelligt zu bleiben. Spieler, deren Rechner diese Möglichkeit nicht bietet, sind darauf angewiesen, einen Hügel zu finden, hinter dem sie sich verstecken können. Doch meistens reicht es aus, die Deckung nur partiell zu verlassen, so daß die Zitadelle die WarCat nicht treffen kann. Hives ziehen nach dem Abschuß sofort steil hoch, deshalb ist es also nicht nötig, eine freie Schußlinie auf sein Ziel zu haben. Die Raketen schlagen einen Bogen und regnen dann von oben auf das Opfer herunter. Der Hive-Angriff verliert im Laufe des Spiels an Wirksamkeit. Mit steigendem Techlevel der Zitadellen und wachsendem Schwierigkeitsgrad der Einsätze verringert sich der Schaden, den die Raketen anrichten können. Ab der neunten oder zehnten Mission taugt diese Attacke nur noch dazu, einen Bomberangriff vorzubereiten.

Sobald die Hives ihren Nutzen eingebüßt haben, beginnt die Stunde der Anti-Materie Disks. Ein Angriff mit Hilfe dieser Waffe ist jedoch nicht ganz so risikolos, denn Disks haben nur eine relativ geringe Reichweite und benötigen eine freie Schußbahn. Hinzu kommt, daß sie nicht selbstlenkend sind, deshalb ist der Spieler gezwungen, mit der WarCat in den Feuerbereich der Zitadelle und ihrer Wachtruppen hineinzufahren. Dabei sollte man ständig in Bewegung bleiben, um das Risiko, getroffen zu werden, zu minimieren. Zusätzlich sollten noch ein paar eigene Panzer als Ablenkung zur Hilfe gerufen werden. Eine Zitadelle hält einem Angriff mit Anti-Materie Disks nur wenige Sekunden stand. Und mit ein wenig Glück kann man die Wachtruppen überraschen und so fast unbeschädigt aus der ganzen Sache herauskommen.



Hives, ...

Bleibt als letzte und komplizierteste Möglichkeit der Bomberangriff.
Während der ersten Missionen können Bomber noch fast unbehelligt ihre Ziele anfliegen, doch das ändert sich sehr schnell.



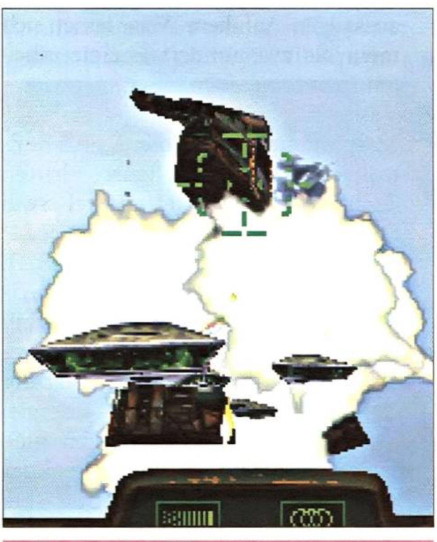
Mittendrin ist es noch unübersichtlicher

Der Computer schießt immer besser und fängt an, AAVs über seinen Festungen patrouillieren zu lassen. Ist dieser Zeitpunkt gekommen, muß ein Angriff mit Bombern besser vorbereitet werden. Zunächst sucht sich der Spieler wieder einen sicheren Beobachtungsplatz, von dem aus er das ganze Gebiet der Zitadelle im Blick hat. Wenn bei der Zitadelle SAMs zu sehen sind, sollten diese schon mal so weit angeschossen werden, daß nur noch ein Treffer nötig ist, um sie zu zerstören. Nachdem mindestens zwei Bomber gerufen wurden, heißt es jetzt warten, bis das Triebwerksgeräusch der anfliegenden Maschinen zu hören ist. Sobald der ersehnte Klang näher kommt, gilt es, schnellstens die vorbereiteten SAMs auszuschalten. Gleichzeitig sollten sich zwei bis drei Panzer und so viele AAVs wie möglich auf den Weg machen.
Die AAVs lenken das Feuer von den Bombern ab, und die Panzer räumen das Gelände von Bodentruppen. Wenn alles richtig getimt ist, kommen die Bomber genau in dem Augenblick über der Zitadelle an, an dem das Getümmel am unübersichtlichsten ist. Das sollte dann das Ende der Festung sein.



Das ist aber eine niedliche Bombardierung

Auf die eine oder andere Weise ist die Festung nun endgültig zerstört worden. Bevor der Kommandobunker selbst genutzt werden kann, ist es nötig, alle imperialen Strukturen von den Stellplätzen zu entfernen, denn erst dann kann eine eigene Zitadelle erstellt werden. Durch die Vernichtung der gegnerischen Festung sind die dazugehörigen Fabriken jetzt praktisch ungepanzert, und jede Waffe kann sie beschädigen. Nun ist es an der Zeit, persönlich in das Geschehen einzugreifen. Mit voll aufgeladenen Waffensystemen kann die WarCat in wenigen Augenblicken jedes vorhandene Gebäude in Trümmer legen. Zwischendurch sollten noch ein paar Panzer und AAVs abgesetzt werden, die einem den Rücken freihalten. Der Computer wird den Kommandobunker nicht kampflos aufgeben.



Anti-Materie Disks oder ...

Ist es gelungen, den Kommandobunker von allen Imperiumkräften zu befreien, sollte der Spieler sich erst davon überzeugen, daß sich keine gegnerischen Einheiten in der Nähe aufhalten, bevor er seine Zitadelle anfordert. Zitadellen im Transit sind extrem empfindlich und werden gerne abgeschossen. Vor allem gegnerische AAVs sind in dieser Hinsicht eine extreme Bedrohung.

Die wichtigsten Strategien für einen erfolgreichen Feldzug sind damit abgehandelt. Fehlen nur noch ein paar kurze Hinweise.

☞ Die Extraeinheiten, welche während einer Mission eingesammelt werden können, sollten aufgespart werden. Denn im Gegensatz zu den selbst produzierten Bombern müssen die Extraeinheiten nicht die ganze Strecke von einer Fabrik bis zum Ziel zurücklegen, sondern tauchen in dessen unmittelbarer Nähe auf. Meist hat der Computer nicht genug Zeit, alle Flieger abzuschießen, bevor sie ihre Ladung abwerfen.

☞ Es lohnt sich nicht, vor einem Einsatz Technologiesonden und Spione auszusenden. Die Informationen, die diese zurückbringen, sind trivial und manchmal sogar irreführend. Extraeinheiten zwischen den Missionen zu kaufen, ist ebenfalls überflüssig, da während eines Einsatzes genug von ihnen buchstäblich vom Himmel fallen. Wer sorgsam kalkuliert, wird immer genug Reserven für den Notfall haben.

☞ Die Spline Gun verfügt auf Techlevel drei über sehr viel Munition. Wer gerade in einer Energiekrise steckt und nicht weiß, wie er seine schwer beschädigte WarCat reparieren soll, kann einen eigenen Panzer anfordern und aussaugen. Auf diese Weise lassen sich mehr als zweihundert Energieeinheiten sparen.

☞ Es lohnt sich nicht, das K-SAT-Kontrollgebäude auf den teuren dritten Techlevel aufzurüsten. Level zwei richtet genug Schaden an, um jeder Zitadelle den Garaus zu machen. Die Angabe im Spiel, daß ein K-SAT-Schuß mit steigendem Techlevel billiger wird, ist falsch. Die Energiekosten bleiben konstant bei 900 Einheiten.



Du kommst gerade recht



Man beachte den Statusbalken der Festung

☞ Wer überraschend auf Infanterie stößt, sollte diese am besten überfahren. Wer anhält, um zu schießen, riskiert nur, daß die Infanteriemechs ebenfalls zum Schuß kommen.

☞ Planer, die gerne im voraus berechnen, was sie kaufen, sollten einen Blick in das Kapitel „Individuelle Anpassung" in der Spielanleitung werfen. Die dort angeführten Kosten in Tech-Punkten entsprechen einem Tausendstel der Aufrüstkosten in Dollar.

☞ Die am Ende der Anleitung aufgeführten Tips sind mit Vorsicht zu genießen. Oft erweisen sich die Hinweise als viel zu umständlich und langwierig.

☞ Beim Einsatz auf Chaud versperrt ein Tor den Weg zur letzten Zitadelle. Dieses Tor läßt sich umgehen, denn auf seiner linken Seite führt ein Weg durch die Hügel.

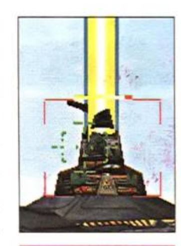
☞ Das Programm kommt mit den regenerierenden Energiequellen auf Terra nicht zurecht, so daß bei dieser Mission der Rechner häufig abstürzt. Das läßt sich verhindern, indem man die Kraftwerke verkauft, sobald die dazugehörige Energiequelle bis auf etwa hundert Einheiten ausgeschöpft ist.

Die meisten Missionen sollten sich mit den beschriebenen Taktiken problemlos lösen lassen. Es gibt aber ein paar Einsätze, welche besondere Vorgehensweisen erfordern.

Spezial-Missionen

Scintillae

Auf diesem Planeten gibt es nur einen Kommandobunker, und der ist mit einer imperialen Zitadelle belegt. So ist keine Unterstützung zu erhalten, ausgenommen durch die freien Einheiten. Diese können im Laufe der Mission in ausreichender Menge eingesammelt werden. Es besteht somit kein Grund, Geld für ihren Kauf zu verschwenden. Die WarCat sollte vor Antritt des Einsatzes mit Hive und Cupid Missiles ausgerüstet werden.



Leuchte mal hierher

Der Spieler kommt im Süden der Karte neben zwei Teleportern, die sich aktivieren, nachdem die WarCat zerstört würde, heraus. Mit ihrer Hilfe kann der Weg zur Zitadelle abgekürzt werden, der sonst durch drei Täler zwischen unüberwindlichen Bergen führt, da die Pässe über die Gebirge von Toren versperrt werden. In jedem der drei Täler befinden sich mehrere Forschungszentren und ein paar unabhängige Fabriken. Die Tore öffnen sich erst nach der Vernichtung der Fabriken.

Bei den Forschungszentren gibt es die schon angesprochenen Extraeinheiten. Sobald eine dieser Einrichtungen in Schutt und Asche liegt, taucht in ihren Trümmern einer der Anforderungskästen für Einheiten auf. Empfehlenswert ist es, die Zentren mit Cupid-Raketen zu zerstören, wobei die Geschütztürme, die dort zur Verteidigung dienen, leicht umgangen werden können, indem man die WarCat genau in der Mitte der Rampe zum Forschungszentrum postiert. Dieser Punkt liegt außerhalb der Feuerbereiche der beiden Türme. Nach Zerstörung des Zentrums ist es ratsam, vorzufahren, um die Einheiten einzusammeln. Danach sollte man schnell rückwärts den Bereich der Türme verlassen.

Kurz hinter dem ersten Tor trifft die WarCat auf einen Säurefluß. Wer glaubt, Bomber zu benötigen, sollte dem Fluß folgen, denn dort findet sich ein Forschungszentrum, für dessen Zerstörung es ganze drei Flieger gibt. In die entgegengesetzte Richtung geht es weiter zum nächsten Tor. Hinter diesem liegen eine Panzer- und

eine Infanteriefabrik, gefolgt von einer Produktionsstätte für AAVs. Am besten, man läßt diese Einrichtungen links liegen und fährt so schnell wie möglich weiter zur Zitadelle, welche am Ende dieses Tals steht. Wahrscheinlich machen sich ein paar Panzer und AAVs an die Verfolgung, doch sobald der Fabrikbereich verlassen wird, sind diese Einheiten schnell entsorgt.

Kurz vor der Zitadelle befinden sich noch zwei Sperren, bestehend aus leichten bzw. mittleren Geschütztürmen. Die lassen sich gut mittels LHSM-Raketen und Cupids beseitigen, und danach ist der Weg frei. Die Festung ist über eine Brücke zu erreichen, welche eine hervorragende Deckung bietet. Von dort aus läßt sich die Festung mit Hives bombardieren, bevor sie die WarCat bemerken kann. So ist sie nicht einmal in der Lage, Einheiten zur Hilfe zu rufen. Danach ist wie üblich der Kommandobunker aufzuräumen. Der Einsatz ist beendet, sobald die eigene Zitadelle aktiv ist.



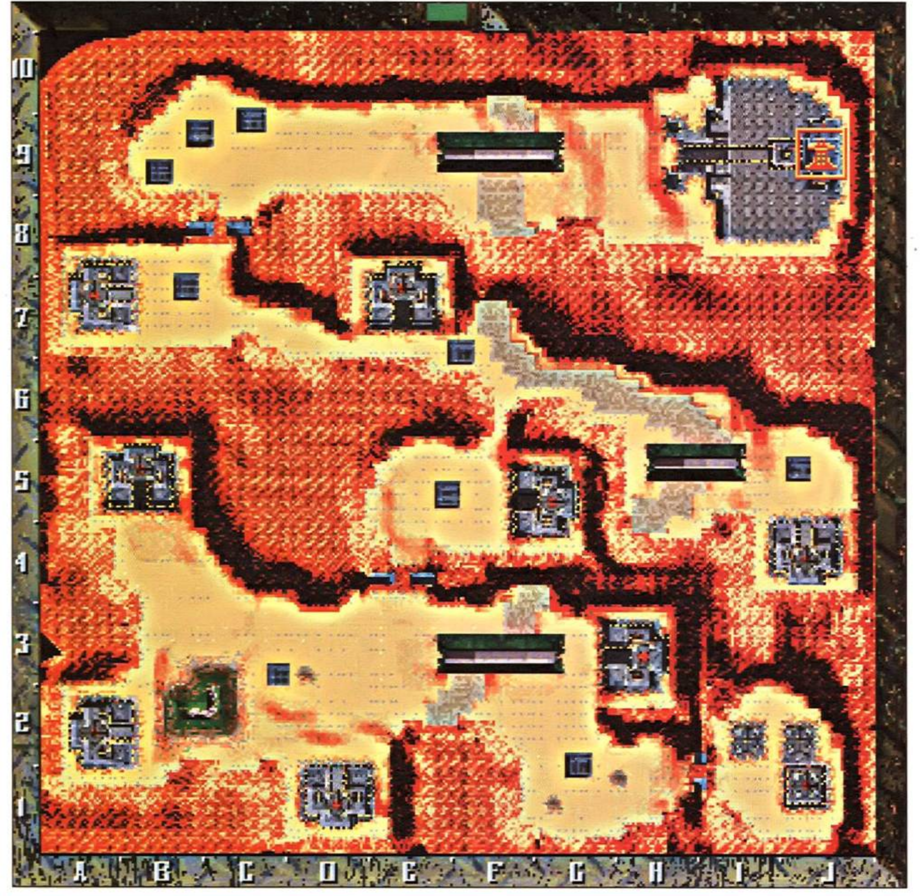
Sobald alle Fabriken beseitigt sind, geht es weiter

Baal

Hier ist Energiesparen angesagt. Um diese Mission zu einem erfolgreichen Abschluß zu bringen, müssen 16.000 Einheiten Energie in den Zitadellen des Spielers lagern.

In diesem Fall besetzt der Computer die Kommandobunker sehr schnell. Es ist also nicht möglich, sich gleich zu Beginn des Einsatzes ausreichend große Energiequellen zu greifen. Ein Angriff auf imperiale Zitadellen ist unerläßlich. Leider steht auf der gesamten Karte nicht genug Energie zur Verfügung, als daß der Spieler es sich leisten könnte, eine Industrie aufzubauen. Die Energie kann also nur für Kraftwerke, Geschütztürme und SAMs verwendet werden. Ein paar Extraeinheiten sind hier ausgesprochen hilfreich, denn sonst muß die WarCat die Drecksarbeit selbst erledigen. Mit voll aufgerüsteten Anti-Materie Disks ist es jedoch kein Problem, den ersten Kommandobunker zu erobern. Danach ist die Munition alle, und so muß man sich auf der Karte nach Inseln umsehen, die Munitionspacks beheimaten. Doch da es sich meist nur um Munition für eine bestimmte Waffe handelt, kann es eine Weile dauern, bis die Disks aufmunitioniert sind.

Besonders anstrengen muß sich der Spieler bei diesem Einsatz nicht. Geschützt durch ihre Wachtürme, kann eine Zitadelle die meisten Angriffe nahezu schadlos überstehen. Trotzdem sollte man immer wieder überprüfen, ob es Schäden zu beheben gibt. Sobald eine Energiequelle erschöpft ist, kann die darüberliegende Festung ruhig verloren gehen. Das hat keinen Einfluß mehr auf



Der kürzeste Weg ist nicht immer der beste



Das Imperium hat von Anfang an vier Zitadellen unter seiner Kontrolle



Jetzt sind es nur noch drei



Wunderschöne Explosionen



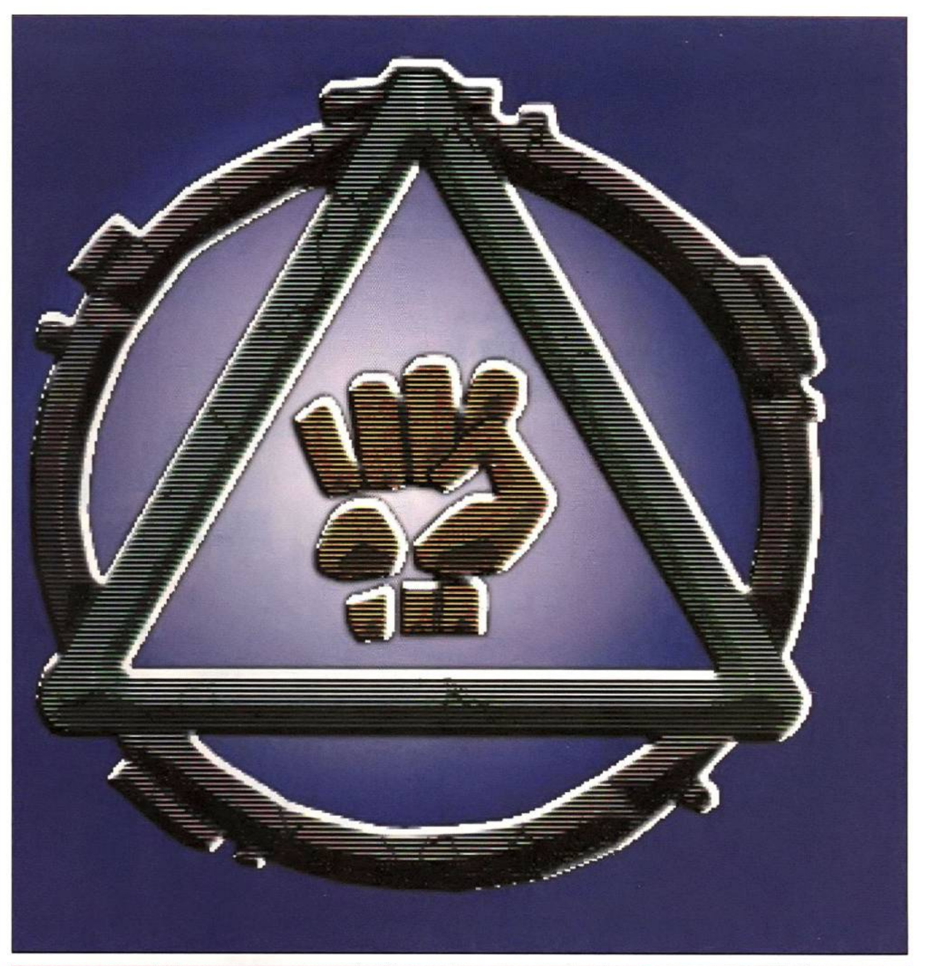
den Ausgang der Mission. Die einzige Ausnahme ist die zentrale Zitadelle, welche sich bereits zu Beginn der Mission in Händen des Spielers befindet. Ihr Verlust bedeutet das Scheitern des ganzen Einsatzes.

Firbolg

Der Computer versucht innerhalb eines Zeitlimits, zehn Konvois vom Planeten Firbolg zu einem wartenden Raumschiff zu teleportieren. Dazu muß er die Konvois auf die Plattform direkt neben dem Startpunkt des Spielers fahren. Durch großflächiges Verminen dieser Gegend läßt sich für die Rebellen eine Menge Zeit herausholen.
Zu Beginn des Einsatzes sind alle drei Kommandobunker durch imperiale Zitadellen besetzt. Der erste Bunker läßt sich schnell durch den bewährten Einsatz von Anti-Materie-Disks mit einer eigenen Festung besetzen. Damit ist der schwierigste Teil schon überstanden. Jeder der drei Kommandobunker verfügt über zwei Stellplätze, wo man am besten eine AAV- und eine Bomberfabrik aufstellt. Damit und mit den restlichen Disks bzw. Hive Missiles kann die zweite Zitadelle erobert werden, die dritte ist danach nur noch ein Kinderspiel.
Sobald alle Kommandobunker mit eigenen Festungen besetzt sind, ist auch diese Mission erfolgreich beendet.



Kleine Kreuze auf der Karte markieren die aktuelle Position der Konvois



Es kann nur einen geben



CDA Verlag, Tel.: 07832/97988-4, Fax: -6, eMail: cda-redaktion@t-online.de

Floyd

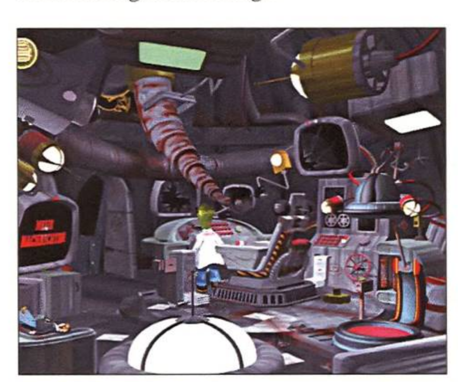
Seid gegrüßt, meine irdischen Freunde. Ich bin's, Floyd. Lange Zeit war ich ein unauffälliger, zugegeben etwas pummeliger Grenelon, dem Omnibrain treu ergeben. Bis... ja, bis ich in diesen Schlamassel geraten bin. Ich erzähle Ihnen nun, wie es dazu kam, daß ich den Konzern stürzte und die erste galaktische Demokratie einführen konnte.



Vor dem Ministerium Zentralkontrolle

Es war einmal in einer fernen Galaxie ...

Nach meinem kleinen Abstecher zur Erde erreichte ich das Ministerium und machte mir ein Bild von dem Schaden, den die Kollision angerichtet hatte. Von dem eh schon seit langem defekten Transporter einmal abgesehen, wurden offenbar nur das Teleskop und der angeschlossene Computer in Mitleidenschaft gezogen – diese dafür allerdings so heftig, daß eine Reparatur unmöglich erschien. Also wendete ich mich dem HoloMail-Bildschirm zu. Drei Nachrichten waren für mich gespeichert, eine davon interessant: Die Werkstatt meldete, daß mein All-Rad endlich wieder funktionstüchtig sei, mit Einschränkungen allerdings.



Im Ministerium für Galaktische Unsicherheit

Na toll! Zuerst die katastrophale Reise zur Erde und dann auch noch das: Rechnungen. Aber das Leben geht weiter. Also schnappte ich mir meine James-Dean-Puppe und steckte sie in den Transporter. Da das Ding defekt war, blieb mein Spielzeug an seiner Stelle, wurde dafür aber um einiges größer. Glücklicherweise war das Ende des Wachstums genau an jenem Punkt erreicht, als die Puppe etwa meine Größe hatte. Ich nahm ihr die Lederjacke ab und brachte mich außerdem in den Besitz des Helmes, welcher sich in dem Schrank unter dem Bildschirm der HoloMail-Einrichtung befand. Bevor ich das Ministerium wieder verließ, zog ich mich noch schnell um.

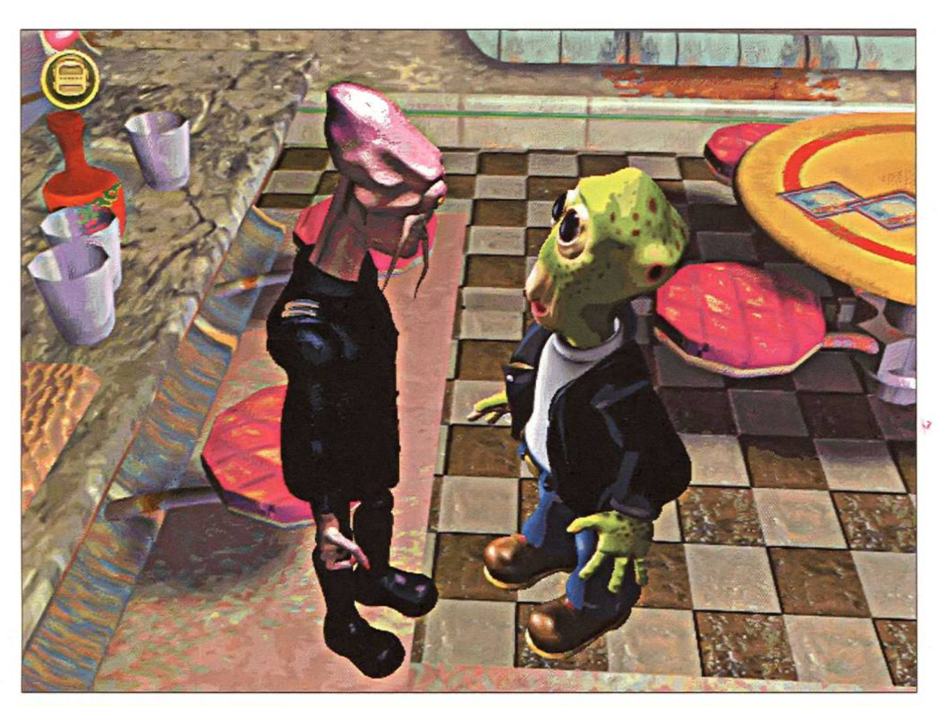


Dave's Bar von außen

Mit meinem Motorrad ging es geradewegs zu „Dave's Space Bar". Eine erstklassige Landung! Der Süßholzraspler in der Videophonzelle neben meiner Landestelle bat mich, ihm ein Glas Solar Light aus der Bar zu holen. Na, warum nicht.

Dolores saß am Eingang der Bar und beauftragte mich, ein Päckchen nach Metro Prime zu bringen. Ein Demonstrant drückte mir einen Zettel in die Hand, mit dem er gegen die Musikgruppe TLC Stimmung zu machen versuchte, und von einem Piloten konnte ich erfahren, daß er CDs eben dieser Gruppe zu transportieren gedachte. Ich organisierte jedoch erst einmal das Glas Solar Light.

Leicht verwirrt, Dolores' Päckchen in der Tasche, begab ich mich zurück zu meinem All-Rad und machte mich auf den Weg nach Metro Prime. Im dortigen Raumhafen gestikulierten zwei Gestalten an einem großen Raumschiff. Ich mischte mich in das Gespräch ein. Da dies zu nichts führte, ging ich nach rechts in die Stadt und betrat den Teleporter ein paar Schritte rechts der Spielhalle. Glücklicherweise funktionierte das Ding, und so traf ich auf der anderen Seite eine Frau, die eine Videophonzelle benutzte und mit jemandem zu flirten schien.



Der Vollstrecker und ich



Den Zahnarztstuhl hatte ich aber anders in Erinnerung ...



Der Aufenthaltsraum

Ich schlurfte durch einen Gang nach links, dann rechts am Zeitungsstand vorbei, direkt in eine heruntergekommene Seitenstraße mit einer verschmierten Tür. Auf mein Klopfen hin wurde ein Fenster geöffnet, und ich konnte das Päckchen abliefern. Als jedoch die versprochene Bezahlung ausblieb, machte ich erneut auf mich aufmerksam und wurde schließlich entlohnt. Derart bereichert, betrat ich einen Pillenladen und nahm die Behälter gleich neben dem Eingang unter die Lupe. In dem sich anschließenden Gespräch mit dem Besitzer des Ladens reservierte ich mir eine Portion der „Charisma X"-Pillen, die einen durchschlagenden Erfolg beim anderen Geschlecht garantieren sollten.

Leider waren die Pillen momentan nicht lieferbar, und so stattete ich dem Hauptquartier des Ministeriums, zur Rechten des Ladens, einen Besuch ab. Ohne Termin keine Chance, das gab mir Empfangsdame Molly zu verstehen. Also weiter zum Aussichtsturm, mit dem Aufzug links des Ministeriums.

Ah, dieser verfluchte Sternenkartenautomat. Ganze drei Credits warf ich hinein und bekam trotzdem keine Karte. Etwas zügellos ließ ich meinen Zorn am Automaten aus, steuerte aber gleich darauf einen der vollautomatischen Beichtstühle rechts neben dem Pillenladen an, um mich meiner flugs einsetzenden Schuldgefühle zu entledigen.



Ein Hinterhof auf Metro Prime

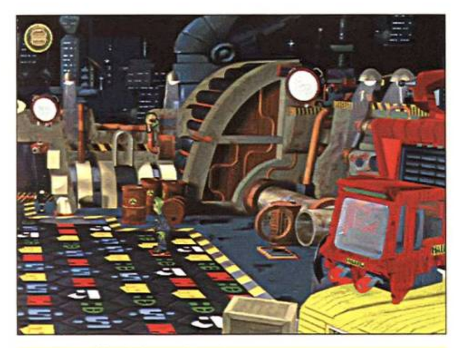
Nach meiner geleisteten Abbitte wollte ich auch noch den Zettel des Demonstranten dem allmächtigen Omnibrain zugänglich machen, doch leider war das Blatt zu klein. Es ließ sich jedoch in meinem Ministerium auf die gleiche Art wie zuvor die Puppe vergrößern. Wieder beim Omnibrain, führte ich den Wisch in die Maschine neben dem Beichtstuhl.

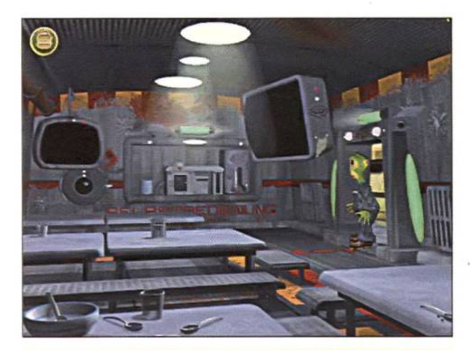
Zurück zu Dave' s Bar, auf einen kleinen Drink. Ich verwickelte den Vollstrecker an der Bar in ein Gespräch, um in Erfahrung zu bringen, ob meine Automaten-Denunziation erfolgreich war. Die aktuelle CD der TLC sei nun verboten, aha. Hatte nicht der Frachtpilot diese CD geladen? Und gab es nicht auf Metro Prime einen Frachtpiloten, der eine Lizenz brauchte? Ich denunzierte also frech den Piloten am Nachbartisch beim Vollstrecker. Nur wenig später wurde der Verratene atomisiert, und ich konnte mir die nun herrenlose Docking-Karte schnappen.

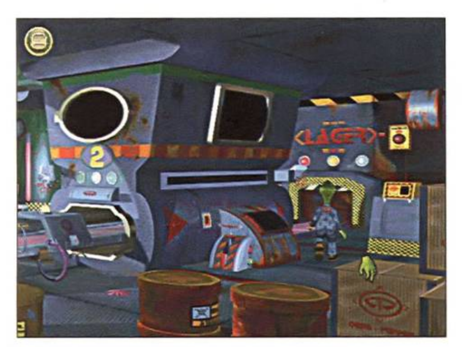
Wieder zurück auf Metro Prime, unterhielt ich mich mit den beiden Streithähnen und bot schließlich die Lösung des Problems, indem ich dem Piloten „seine" Frachtpapiere übergab. Der war nun in der Lage, seine Ladung abzuliefern, und ich konnte mich zum Pillenladen begeben, um endlich eine Flasche „Charisma X" sowie eine Portion abgelaufene Pillen zu kaufen.

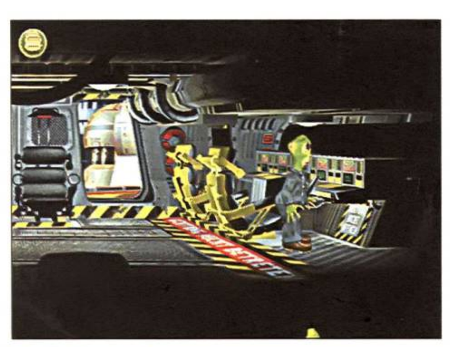
Frohen Mutes machte ich mich erneut daran, dem Ministerium einen Besuch abzustatten. Leider war Molly immer noch recht kühl und wollte mich nicht zum Minister vorlassen. Doch nachdem ich mir eine „Charisma X" eingeworfen hatte, sah alles plötzlich ganz anders aus.

Floyd


Die Hüpferei kann beginnen


Lecker: Mensa!


Eine geheimnisvolle Stimme spricht


Mein Fluchtgefährt


Unser „Jagdgebiet"



Im Ministerium Zentralkontrolle

Sobald ich dem Aufzug zu nahe kam, ging der Ärger allerdings wieder von vorn los. Dem Wächter paßte meine Lederjacke nicht, die Kleiderordnung... Da besann ich mich meines ersten Auftrags. Ich düste zur Bar und brachte dem Kerl in der Videophonzelle endlich sein Getränk, nicht jedoch, ohne zuvor eine der abgelaufenen „Charisma X"-Pillen hineingemixt zu haben. Seine romantische Stimmung war daraufhin offensichtlich dahin, und schon bald verließ er die Zelle. Als ich diese nun betreten wollte, schlug mir ein bestialischer Gestank entgegen, so daß ich es vorzog, wieder nach Metro Prime zurückzukehren. Dort fand ich die frustrierte Dame aus der Videophonzelle gleich vor eben jener. Mit mir zusammen näherte sich außerdem ein Roboter, der sich freundlich, aber bestimmt nach ihrem Zustand der Freude erkundigte. Aber selbst eindringlichste Beteuerungen, es gehe ihr gut, konnten den Blechhaufen nicht davon überzeugen, daß sie wirklich aus Freude weinte, und so wurde sie liquidiert. Wenigstens war nun endlich die Zelle frei, so daß ich mich umziehen konnte.

Ich ging abermals ins Ministerium und wurde zum Minister vorgelassen. Als der mir schließlich mit Bildern der Sonde kam, wurde mir klar, daß es wenig klug war, dieses Gespräch anzustreben ...

Ich wurde gefangengenommen und in die Vollstreckungsabteilung verfrachtet, wo man mich mit der Folter davon überzeugte, daß Omnibrain immer recht hat. Kurz nach meiner Ankunft auf Cygnus Alpha bestätigten sich sogleich meine schlimmsten Befürchtungen: Dies war ein Hypno-Knast!

Im Aufenthaltsraum klaute ich das Poster an der Wand mitsamt den Reißzwecken. Als ich mich wenig später wieder in meiner Zelle wiederfand, mußte alles schnell gehen: Ich öffnete die Toilette, legte die Reißbrettstifte auf mein Bett und legte mich zum Schlafen hin. Durch die Nägel früher aufgewacht, sprang ich auf, nahm die Zwecken wieder an mich und legte mich erneut hin, bis der Reinigungsroboter kam. Als der das Bettende passiert hatte, sprang ich auf und verließ den Raum fluchtartig nach rechts. Eine Treppe tiefer ging es durch die Tür in den Raum, wo die Gefangenen für gewöhnlich verköstigt wurden. Ich schnappte mir eine Schüssel und füllte sie mit dem ekligen Brei.

Nach getaner Arbeit ging ich wieder zurück ins Treppenhaus und pappte jeweils eine ordentliche Ladung auf die beiden Kameras, wobei ich tunlichst darauf achtete, nicht von dem umherfahrenden Roboter erwischt zu werden. Sodann begab ich mich in das unterste Stockwerk und verließ das Treppenhaus nach rechts in die Fabrikhalle. Auch hier galt es, zuerst einmal die Kamera mit Brei zu versehen, um möglichst ungestört handeln zu können.

Im rechten Teil der Halle befand sich ein Gitter und dahinter offenbar eine Person. Ich unterhielt mich ein wenig mit dem Unsichtbaren und erfuhr, daß die Rebellen auf Kanal 667 einen eigenen Fernsehsender betreiben würden. Zwar forderte mich mein Gesprächspartner mehrfach auf, das Gitter zu öffnen und herunterzukommen, ich schlug dies jedoch vorerst aus. Dieser ominöse Sender interessierte mich nun viel zu sehr. Ich

begab mich also über das Treppenhaus in den Aufenthaltsraum, wo mir abermals meine Flinkheit das Leben retten sollte. Als ich den Fernseher anstellte, ging nämlich plötzlich ein Alarm los.

Also stellte ich den Sender ein, nahm den Knopf und versteckte mich im Schrank. Für den nun auftauchenden Roboter war der Anblick des Senders anscheinend zu viel - er löschte seine elektronische Existenz in einem Feuerwerk der Kurzschlüsse aus.

Nach diesem Erlebnis kehrte ich in die Fabrikationshalle zurück, betätigte den Hebel, um das Gitter zu öffnen, und begab mich mit Hilfe des Förderbandes ins Lager. Dolores erzählte mir von meiner Ernennung zum Rebellenkämpfer. Mir blieb wohl nichts anderes übrig, schließlich war ich im Hochsicherheitsknast! Wenigstens war Dolores freundlich. Sie schenkte mir eine Rebellenpuppe und kopierte mir die Rebellenversion der Enzyklopädie auf mein ORAKEL. Aus dem Haufen normaler Puppen nahm ich mir fünf weitere und verabschiedete mich von Dolores.

Wieder im Treppenhaus, ging ich zum Lüftungsschacht im ersten Stock und positionierte die fünf Sprengstoffpuppen um das Gitter. Danach warf ich die Rebellenpuppe darauf und brachte mich in Sicherheit. Die folgende Explosion zerriß den Eingang, und mein weiterer Weg war frei. Ich kroch durch den Lüftungsschacht in den sich anschließenden Raum. Dort befanden sich zu meiner Überraschung Dutzende von blinkenden, farbigen Felder und versperrten mir meinen weiteren Weg.

Da ich mir keinen anderen Ausweg erklären konnte, sprang ich auf eine der Platten. Glück gehabt! Damit das auch so blieb, sprang ich in exakt dieser Reihenfolge weiter:

vorwärts rot, vorwärts gelb, seitwärts grün, rückwärts weiß, seitwärts rot, vorwärts gelb, seitwärts grün, vorwärts weiß, seitwärts rot, vorwärts gelb, vorwärts



Wachwechsel im Labor



Das nächste Mal etwas sanfter landen!





In Filberts Labor



SAM schießt den Vogel ab



Wir machen den Weg frei



SAM als Notrufsender

grün, seitwärts weiß, seitwärts rot, vorwärts gelb, seitwärts grün, vorwärts weiß, seitwärts rot, seitwärts gelb, rückwärts grün, vorwärts weiß, seitwärts rot, vorwärts gelb, vorwärts grün, seitwärts weiß, seitwärts rot, seitwärts gelb, vorwärts grün

Nach wenigen Minuten hatte ich dieses Minenfeld der ganz besonderen Art endlich durchquert und konnte meine Flucht von Cygnus Alpha fortsetzen.

Also hinaus aus dem Raum, geradewegs zum Fluchtfahrzeug. Ich öffnete eine Klappe im Cockpit und riß die nun sichtbaren Drähte einfach heraus. Ich öffnete den Zündkasten, betrachtete diesen näher und befestigte die Kabel an den Eingangsanschlüssen der elektrischen Vorrichtung. Es blieb, die richtige Verbindung zwischen den Ein- und Ausgängen herzustellen, sprich die vier verschiedenen Kabel entsprechend zu verbinden. Sobald ich eine mögliche Kombination abgeschlossen hatte, ertönte eine Signalfolge, an der man sich orientieren konnte. Ein hoher Ton kennzeichnete eine richtige Verbindung, ein tiefer Ton eine falsche.

Ach ja, und dann die Notlandung auf dem Waldplaneten Filb. Nachdem ich mich wieder aufgerappelt und mir die entstandenen Schäden angesehen hatte, stellte mir Dolores einen Roboter der Serie 13 vor. Um das Beste aus der Situation zu machen, ließ ich die Dame beim Raumschiff zurück und folgte SAM, der sich anschickte, die Umgebung zu erkunden. Östlich der „Landestelle" befand sich ein kleines Labyrinth, das durch einen Fluß in zwei Abschnitte unterteilt wurde. Nachdem ich das Labyrinth durchquert hatte, verließ ich das Areal zweimal nach Osten hin (an dem riesigen Schilf-ähnlichen Halm vorbei). Dort traf ich dann auch SAM wieder, der einen blauen Eingeborenen in die Enge getrieben hatte. Der Blauling ließ seinen steinzeitlichen Speer fallen und rannte davon. Bevor ich weitere Schritte unternahm, schnappte ich mir erst einmal die Jagdwaffe. Nur mit Mühe konnte ich meinen durchgeknallten Roboter in der Folgezeit davon abhalten, den Fliehenden mit einer Rakete zu rösten. Statt dessen machte ich ihn darauf aufmerksam, daß es doch viel sinnvoller wäre, jemanden zu haben, der uns über die hiesigen Verhältnisse aufklären könnte.

Im Raumschiff





Aus diesem Grund folgten wir der verängstigten Kreatur in das Labyrinth, wo ich meinen blechernen Begleiter anwies, den zusätzlichen Baumstamm, der ebenfalls den Fluß überspannte, mit einer Rakete zu Brennholz zu machen. Die nächsten paar Minuten verbrachte ich damit, SAM und mich so durch das Labyrinth zu manövrieren, daß wir den uns unbekannten Alien in die Enge treiben und schließlich gefangennehmen konnten.

Die Freude über unsere „Beute", die wir sogleich zu unserem gestrandeten Raumschiff schleppten, währte aber leider nicht lange, denn die Stammeskollegen des Blaulings fanden es ganz und gar nicht witzig, daß wir einen der Ihren geraubt hatten. Ehe wir uns versahen, waren wir auch schon selbst zu Gefangenen geworden, die irgendeinem ominösen Gott geopfert werden sollten.

Als ich wieder aufwachte, war ich an eine Platte festgebunden. Und wer tauchte da auf? Mein geistig verwirrter Bruder Filbert, o nein! Glücklicherweise hatte er offensichtlich viel zu tun und verabschiedete sich recht schnell wieder.

Ich wies mein ORAKEL an, das Seil von meinem Bauch abzunehmen, und sah mich erst einmal um. Ich begutachtete die Chemikalien und entdeckte einen Zettel, auf dem offenbar eine Art Rezeptur geschrieben stehen sollte. Leider gab es einige Fehler, so daß wiederum einige Mißerfolge unvermeidlich waren, bis mir dann endlich die ominöse „Passive Kontrollsubstanz" beschert wurde. Das Rezept lautete folgendermaßen:

A+B+E	(heiß)	= I
B+C+E	(heiß)	= H
A+B+C	(heiß)	= F
I+H+F	(kalt)	= K
B+C+D	(heiß)	= J
A+B+D	(heiß)	= G
J+G+F	(heiß)	= L
K+L	(kalt)	= Passive Kontrollsubstanz

Dabei entspricht:

A = Rot
B = Gelb
C = Lila
D = Blau
E = Grün



Arnold war echt beeindruckend!



Hier ist Fingerfertigkeit gefragt

Mißerfolge jeglicher Art äußerten sich in braunen Flüssigkeiten in den verschiedensten Schattierungen. Die fertig angerührte Kontrollsubstanz goß ich dann in den Deckel neben dem Tisch.

Genug experimentiert! Ich schnappte mir SAMs Fernbedienung und steuerte ihn vom Raumschiff wieder ins Dorf zurück. Er gelangte vor ein verschlossenes Tor, und so betätigte ich die beiden Knöpfe neben dem Telefon im Labor und schaltete schließlich wieder zu meinem Roboter zurück. Dieser fuhr daraufhin in die Blaulingssiedlung und geradewegs auf die Statue zu. Er ließ sein elektronisches Auge am Götzenbild emporschweifen und registrierte kühl, daß sich dort ein Edelstein befand, den er sich sogleich mit Hilfe seines Traktorstrahls aneignete. Wenige Sekunden später rollte er in den in die Statue integrierten Transporter, und fast im selben Moment war unsere kleine Rebellengruppe wieder vereint.

Nach einer kurzen Begrüßung schnappte ich mir das technische Gerät auf dem Tisch und benutzte daraufhin das Telefon. Kaum hatte ich wieder aufgelegt, zeigte der Fluch des Telefonmarketings auch schon seine Auswirkung. Ich wies SAM an, sich in der einen Ecke des Raumes zu verstecken und Filbert gefangenzunehmen, sobald dieser den Raum beträte. SAM tat wie ihm geheißen, ich schnallte mich auf die Liege, und schon erschien der Bursche.

Wenige Momente später hatte sein überhebliches Verhalten ein Ende. Flugs übernahm der Kerl meinen Platz auf der Bahre, während ich Dolores von ihren Fesseln losband. Entgegen meiner Warnungen betrat sie dann den vermeintlichen Teleporter des Labors und verwandelte sich in ein vielarmiges Tentakelwesen. Tja, das war Pech. Voller Panik stürzte das Monster in die Wildnis hinaus. Ich wies SAM an, sie zu verfolgen und zurückzubringen, überdachte diese Entscheidung aber noch einmal. Als nächstes schnappte ich mir Filberts Gottanzug und kombinierte ihn mit dem vermeintlichen Transporter, der sich als Projektor entpuppte.

Da ich SAM inzwischen lange genug von seinen Schießübungen abgehalten hatte, schickte ich ihn erneut auf Entdeckungstour. Er verließ also das Labor und hielt sich gen Westen, den Berg hinauf. Oben angekommen, holte er mit einem gezielten Schuß einen Vogel vom Himmel. SAM rollte dann wieder zurück ins Labor, und ich begab mich höchstpersönlich auf die Suche nach dem gerösteten Federvieh, das in der Nähe des Laboreingangs zu orten war. Ich steckte es ein und marschierte zur Brücke hinab, um es dort auf einen Stein zu legen. Rückzug.

Nur Sekunden später bogen von der anderen Seite der defekten Brücke zwei Blaulinge um die Ecke und schienen von dem toten Vogel höchst angetan - so sehr, daß sie wenig später mit ein paar Mann Verstärkung erneut auftauchten, um die Brücke zu reparieren. Komische Kerle.



Gruppenbild im Versteck



Gleich wechselt die Kamera den Besitzer



Somit war endlich der Weg zum Schiff wieder frei, also los. Ich traf auf Tentakel-Dolores, die mir klar machte, daß ich ein paar Dinge besorgen sollte. An der Außenhaut des Schiffes setzte ich den Speer des Eingeborenen an die Klappe an und hebelte diese damit ab. Dahinter verbarg sich eine Batterie, die ich einsteckte, bevor es wieder zurück ins Labor ging, um einen weiteren Anruf zu tätigen, nachdem ich zuvor abermals das „Telefonbuch“ benutzt hatte. Ich bestellte also per Telefon Laserrelais, und kaum hatte ich aufgelegt, wurde auch schon geliefert. Im Besitz von Edelstein, Batterie und Relais mußte ich nur noch einen hohen Punkt aufsuchen und begab mich zu diesem Zweck auf den Berggipfel. Oben wartete Tentakel-Dolores bereits auf mich. Nachdem ich ihr die Einzelteile überreicht hatte, bat sie mich, SAM auf den Berg zu zitieren.

Die Fernbedienung gezückt, tat ich wie mir befohlen, und wenige Augenblicke später verwandelte sich unter Zuhilfenahme der bereits erwähnten Einzelkomponenten in Verbindung mit SAM der ganze Haufen Elektronik in einen Notrufsender. Daß diese Idee nicht 100prozentig durchdacht war, wurde uns erst bewußt, als es mal wieder viel zu spät war: Ein Konzern-Raumschiff tauchte über unseren Köpfen auf und teleportierte die ganze Mannschaft in einen Lagerraum.

Dieser Transportvorgang hatte den Vorteil, daß sich Dolores' Moleküle wieder richtig anordneten und auch SAM sich vom Notrufsender zur Kampfmaschine wandelte. Seltsamerweise fanden wir uns dann ganz plötzlich auf Metro Prime wieder. Wir betraten das Versteck der Rebellen und mußten feststellen, daß der Konzern das Nest ausgehoben hatte. SAM ließen wir als Wache auf der Straße zurück. Als Dolores und ich uns umsahen, hörten wir, wie es auf der Straße zu einer Schießerei kam, an der zweifellos auch unser blecherner Freund beteiligt war. Wenige Sekunden später stand jemand in der Tür, der von Ein- und Durchschüssen förmlich durchsiebt war.

Dolores stellte ihn mir als Arnold vor, ein Experiment des Konzerns, angeblich aus flüssigem Verbundmetall bestehend. Er „heilte“ sich auch sogleich, indem er einfach die Löcher mit körpereigenem Restmaterial auffüllte. Was es nicht alles gibt ...

Ich begab mich in die Stadt, auf Entdeckungstour, die allerdings bereits am Zeitungskiosk endete. Ich wurde gesucht! Glücklicherweise war im Aktenschrank im Büro ein Kleid aufzutreiben, welches mir als Verkleidung dienen sollte, um meine Erkundungen in der Hauptwelt des Konzerns fortzusetzen. Sozusagen undercover machte ich mich auf die Suche nach einem Fahrzeug, daß zur Rettung der Gefangenen geeignet war.

Arnold erzählte uns, daß unsere Rebellenfreunde allesamt gefangengenommen wurden. Mit Hilfe des Teleporters gelangte ich dann auf die Hauptebene von Metro Prime. Nun sollte mich mein Weg in die Spielhalle führen. Am Eingang redete ich mit dem virtuellen Wesen im Kiosk und bekam ein paar Chips in die Hand gedrückt, mit denen ich die Automaten füttern durfte. Leider blieb aufgrund der geringen Menge nur der „Simon“-Automat der konzerneigenen Firma „Adventuresoft“ übrig, der meine Chips auch dankbar schluckte. 300 Chips erspielte ich mir im Laufe der Zeit, indem ich immer 3 der Mini-Spiele hintereinander gewann und mir meinen Gewinn danach sicherheitshalber auszahlen ließ. Dreimal verfuhr ich auf diese Weise und begab mich dann zurück in das Erdgeschoß der Arkade. Dort steckte ich 20 Chips in den Greifarmautomaten und schnappte mir den Fisch.

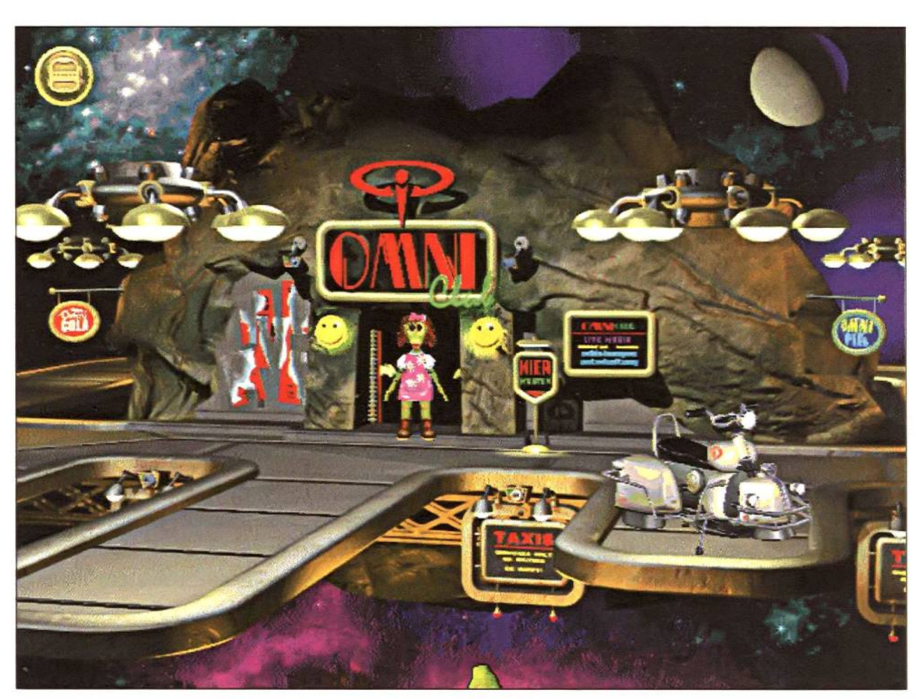
Dasselbe gleich noch mal. Ich angelte mir die Spielzeugkatze heraus und ging mit den verbliebenen Chips erneut in den ersten Stock. Ich wollte diesen supa-dupa-cyber-Automaten spielen, wurde jedoch von einem Schild auf



Aliens begruben den Aufseher unter sich

den Angestellten des Ladens verwiesen. Also wieder mit dem Aufzug runter und geradewegs an den Kiosk im Eingangsbereich der Spielhalle, wo ich meinen virtuellen Freund wieder aus seiner Passivität riß. Wenig später ging die Reise los. Schon bald waren die Würfel zu meinen Gunsten gefallen, und ich konnte mir am Kiosk meine Belohnung, eine Eintrittskarte für den Zoo, abholen. Voller Vorfreude auf ein wenig Entspannung begab ich mich geradewegs in den „Tierpark" gegenüber. Ich sprach einen Touristen an und ließ mich bitten, ein Foto von ihm zu machen. Ich stellte also den Blitz eigenhändig auf volle Leistung, drückte ab und türmte aus dem Tierpark, als der Reisende geblendet am Boden lag. Zeit für einen Ortswechsel. Ich suchte mein All-Rad auf, mußte jedoch sehr zu meinem Entsetzen feststellen, daß die Parkzeit überschritten und eine Bußgeldzahlung fällig war. Ich marschierte zurück und klagte Dolores mein Leid. Sie schickte mich allerdings wieder fort - vielleicht könnte Arnold mir ja weiterhelfen, der müßte irgendwo herumlaufen. Ich fand seinen Schatten vor dem Ministerium und sprach ihn an: Er faselte irgendwas von einem Raumschiff namens „Kick A55", das im Orbit schweben sollte.

Ich begab mich mit dem Fahrstuhl neben dem Ministerium zur Aussichtsplattform, um mir die ganze Sache mal aus der Nähe anzusehen. Oben ging ich ganz nach links zur Luftschleuse und betrachtete das geschäftige Treiben durch eine Sichtluke. Dazu sorgte ich zuerst für einen Druckausgleich und öffnete anschließend die Schleuse.



Die Omnibar

Da mit bloßem Auge leider nichts zu erkennen war, nutzte ich den Zoom der Kamera und machte mir im wahrsten Sinne des Wortes ein Bild von der Situation. Alles klar, zurück zum Bike. Und siehe da, Arnold hatte nicht zuviel versprochen: Auf dem Raumhafen herrschte Chaos. Ich begutachtete mein Motorrad und stellte fest, daß ich zwar nicht fliehen konnte, sich aber einer der Aliens unter meinem Sattel befand. Ich steckte ihn ein und ging wieder auf die Hauptebene des Raumhafens zurück und von dort nach links in das Büro des Verwalters. Hier wiederum öffnete ich den Spind, steckte den Alien und die Spielzeugkatze aus dem Automaten hinein und verschloß das ganze.

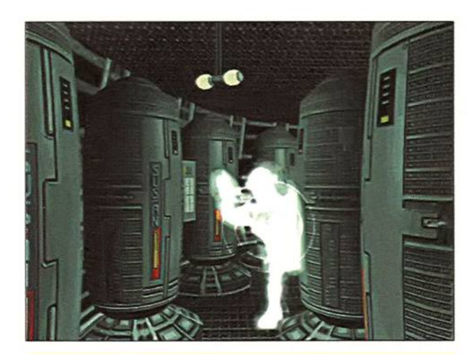
Als der Aufseher zurückkam, platzte der Schrank auf, und ein weiteres Dutzend der Knuddelviecher begrub den treuen Konzernbürger. Ich hingegen schnappte mir dessen Schlüssel, befreite mein Bike und düste davon. Als ich mein Büro im Ministerium besuchen wollte, traf ich auf einen Kopfgeldjäger. Wir unterhielten uns, und er gab mir zum Abschied seine Karte. Ich möge mich doch bitte bei ihm melden, sollte ich Floyd finden ...

Wieder auf meinem fliegenden Untersatz, fiel mir ein im Sternenreich gestrandeter Biker auf. Ich bot mich ihm als Abschleppdienst an, und er nahm diese Freundlichkeit gerne in Anspruch. Vor Dave's Bar gelandet, unterhielt ich mich ein wenig mit ihm, bevor er den AGAC zu Hilfe holte.

Seinen Aufenthalt im VideoPhon nutze ich und bemächtigte mich des Abschleppseils. Zwar kostete mich das ein paar Versuche, aber ein schrillender Alarm war mir ja noch nie peinlich gewesen. Mein nächstes Ziel hieß dann Müll-Schiff, wo ich die im Vordergrund stehende Kiste plünderte und anschließend die Luftpumpe in ihre Einzelteile zerlegte.

Ich flog zur Omnibar. Mit Hilfe der Metallstange verschaffte ich mir Zutritt zu dem Klub, durchquerte dann den Raum und versorgte die DJ-Konsole mit Strom, indem ich den linken Hebel umlegte. Danach drückte ich ein wenig auf dem blauen Knopf herum, bis sich nach mehrmaligem Drücken ein blauer Filter von der Decke löste. Zu guter Letzt wurde die Lichtanlage ein Opfer meines Spieltriebs.


Per Telefon lockte ich den Kopfgeldjäger weg



Dolores schießt scharf

Nachdem ich den Hebel mit der Stange aus der Fahrradpumpe repariert hatte, schaltete ich die Maschinerie ein und stoppte exakt in dem Moment, als der zweite Barhocker von oben beleuchtet wurde. Wenige Sekunden später gesellten sich ein loser Barhocker und ein blauer Lichtfilter zu meinem Inventar.

Wieder auf Metro Prime gelandet, führte mich mein Weg zur Spielhalle, wo ich mich an der Lüftungsanlage zu schaffen machte: Ich kombinierte Hüpfball, Ventil und Schlamm und hängte dieses Konglomerat an den Lüftungsschacht. Mein schlechtes Gewissen zwang mich sodann wieder einmal in den Beichtstuhl. Frohen Mutes gönnte ich mir einen kleinen Spaziergang, wobei zwei Durchsagen Omnibrains mein Interresse weckten. Die erste besagte, daß ich durch die „Beichte des Orbits" einen Preis gewonnen hätte, die zweite, daß ein gewisser „Floyd" diesen Preis abgeholt und die Galaxis verlassen hätte.

Wieder im Beichtstuhl angekommen, zeugte nur noch ein Pullover von dem Unglücklichen, der sich für mich ausgegeben hatte. Ich schnappte mir das herrenlose Kleidungsstück und ging zurück zur Luftschleuse. Dort postierte ich den Barhocker auf dem Boden, legte den Gummisack darauf, rieb mit dem Pullover am Gummi und sorgte so dafür, daß die Zeitung haften blieb. Danach verließ ich die Schleuse wieder, schloß die Tür hinter mir und veränderte abermals die Druckverhältnisse.

Nun begab ich mich auf direktem Wege zum nächsten VideoPhon, um mit Hilfe der Visitenkarte den Kopfgeldjäger zu alarmieren. Dieser freute sich geradezu unbändig über diese Nachricht, und ich konnte endlich wieder das Ministerium betreten. Ich hörte dort die eingegangenen HoloMail-Nachrichten ab, denen ich entnehmen konnte, daß sich der Beerdigungsasteroid meines Großvaters unserer Gegend näherte.

Neugierig geworden, begab ich mich also zu diesem Sarg, öffnete ihn und unterhielt mich mit meinem Opa. Anschließend bemächtigte ich mich der Gegenstände aus der Schublade und flog zurück nach Metro Prime. Vor dem Rebellenversteck stapelte ich die Werbebotschaften übereinander auf die Kiste, sprühte das Symbol an der Wand mit Farbe nach und nutzte das Stück Papier zur Anfertigung eines Abdrucks. Den Abdruck wiederum preßte ich vor dem Sarg meines Großvaters auf den Boden. Daraufhin offenbarte mir der Greis, daß er früher selbst ein Rebell war, und überreichte mir weitere Gegenstände. Mit der erhaltenen Magnetkarte versuchte ich, die Tür auf dem Müll-Schiff zu öffnen. Da dies nicht gelang, notierte ich mir schließlich die Zahl gleich darüber. Weiter ging es, ins Ministerium zu meinem alten Arbeitsplatz, um mit Hilfe der Karte das Fach neben dem Teleskop zu öffnen. Mit der Münze marschierte ich ein weiteres Mal zum Aussichtsturm. Diesmal steckte ich sie in den linken Automaten, was mir einen echten Credit einbrachte. Diesen fütterte ich umgehend dem rechten Automaten und erhielt ein Kinderspielzeug.



Roboterübernahme

Nach all der Hetzerei durchs halbe bekannte Universum stattete ich dem „Ministerium Zentralkontrolle", sozusagen dem offiziellen Hauptquartier des Konzerns, einen weiteren Besuch ab. Ich schnappte mir die leere Tasse, füllte sie mit dem Schlamm aus dem Glas und überreichte dem Wächter das Kinderspielzeug.

Danach betrat ich den Lift und übergab dem Minister die Tasse mit dem ominösen Gesöff. Wie erhofft, verfehlte es seine durchschlagende Wirkung nicht, und Sekunden später war der Minister bewußtlos auf dem Weg nach Cygnus Alpha - hoffentlich hatte er mehr Spaß dabei als ich ...

Ich steckte die Keycard in den Codierer und programmierte sie um, indem ich zuerst die Nummer der Tür auf dem Schrottschiff eingab (7829353) und anschließend das Datum rückwärts und das Jahr vorwärts (2130778) eintippte.

Mit der neu programmierten Magnetkarte auf dem Müll-Schiff angekommen, verband ich das Auto mit dem Abschleppseil, öffnete mit der Karte die Tür und trat ein, um den Hebel auf der linken Seite zu betätigen. Da das Auto nun endlich vom Schrott befreit und ich mein Motorrad los war, schnappte ich es mir und düste geradewegs zu Dave's Bar, wo noch immer der Lieferantenwagen stand. Diesem klaute ich das Nummernschild und montierte es an mein Fahrzeug, bevor ich meinerseits den AGAC bemühte, um mein Auto in Schuß bringen zu lassen.

Als alles wieder funktionierte, gesellte sich auch Dolores endlich wieder zu mir, und wir machten uns auf den Weg, um den Gefangenentransport zu stoppen. Dolores enterte ihn, wobei es sich leider nicht vermeiden ließ, daß sie ein paar Wachen in die ewigen Jagdgründe schickte.



Nachdem die Einsatzbesprechung der Rebellen gelaufen war, unterhielt ich mich mit allen Anwesenden in der Basis und begab mich schließlich zu Bett. Was für ein schrecklicher Alptraum, ich erinnere mich genau. Als ich erwachte, berichtete mir SAM, daß die anderen bereits im Einsatz seien. Auf dem Weg zum Auto ballerte er wie wild auf eine Tür, so daß zahlreiche Metallplättchen absprangen. Diese sammelte ich ein und steckte sie in den Cola-Automaten - genau dreimal. Anschließend schnappte ich mir SAM und flog zum KZZK. Auf dem Wüstenplaneten führte mich mein Weg gen Osten, wo ich die leeren Omnicoke-Dosen auf den zahlreichen Pfosten postierte. Ich ging weiter nach Osten und beobachtete die Roboter so lange, bis einer von ihnen auf Patrouille ging und vor lauter Langeweile auf die von mir aufgestellten Büchsen schoß.

Genau in diesem Moment zückte ich meinen Schraubenzieher und bearbeitete die Rückpartie des feindlichen Blechhaufens. Ich verfuhr ebenso mit SAM und vertauschte daraufhin die blaue und die dunkelgrüne Steckkarte, bevor ich den ehemals feindlichen Roboter wieder einschaltete. Er war nun SAM. Ich übernahm die Kontrolle über ihn und betrat die feindliche Basis via Turbolift, mit dem ich auch sogleich in die Wartungshalle fuhr. Dort betätigte ich dreimal den Hebel und ließ SAM fürs erste allein. An der Oberfläche schloß ich nun alle drei Lüftungsschächte.

Bevor ich den letzten beim Auto als Einstieg in die Basis nutzte, wies ich SAM an, er möge doch bitte den Hebel wieder in die Ursprungsposition zurückstellen. Am Ende des Schachts angelangt, ging ich zweimal vorwärts und drehte mich nach links, bevor ich abermals vorwärts kroch. Nun überquerte ich eine Brücke und nahm die Jacke rechts des Tisches an mich, womit mir ein Sicherheitspaß beschert wurde. Ich nahm mir ein paar der Granaten und betrat den Turbolift in Richtung Befragungsraum. Mandrin wollte mir etwas sagen, hatte aber leider viel zuviel Durst, um sprechen zu können. Aus diesem Grund holte ich ihm im Gehirnraum etwas von der rosa Masse und kam auf diese Weise gleichzeitig in den Besitz einer Kette. Als Mandrin „getrunken" hatte, übergab er mir einen Schlüssel. Vor meiner Rückkehr zur Rebellenbasis ging ich in den Forschungsraum, benutzte das Antimateriegewicht, steckte es ein und nahm beim Herausgehen gleich noch den Feuerlöscher mit.

Am Auto war wieder Arnold anzutreffen, wir unterhielten uns noch kurz. In der Basis öffnete ich dann die Vitrinen neben dem Cola-Automaten mit Mandrins Schlüssen, nahm mir das Seil und kehrte zum KZZK zurück. Nach meiner Landung fror ich als erstes Arnold mit dem Feuerlöscher ein und zerrte ihn auf das Loch im Boden. Danach betrat ich über den Wartungsraum erneut die Lüftungsanlage: Ich sah nach oben, kletterte hoch, drehte mich um und krabbelte bis zum Gitter. Dort galt es, zuerst das Seil und danach die Kette zu befestigen. Exit Ventilationsanlage und per Turbolift in den Gehirnraum, um das Becken herum und zu Seil und Kette. Ich ergriff das Seil und band es an den Haken am Boden. An dieser Konstruktion befestigte ich das Gewicht und schaltete es an. Von der Wucht des Seils nach oben gerissen, hielt ich mich an der Lüftung fest und betätigte den Hebel. Zurück im Wartungsraum, schraubte ich dem feindlichen Roboter die Rückenplatte ab und schob den Hebel auf „Saugen".

Im Forschungsraum schaltete ich mit Hilfe des Knopfes rechts der Testanlage den Ventilator ab und warf ein paar Granaten in den Schießstand. Als ein grünes Gas ausströmte, eilte ich in den Wartungsraum, über die Brücke und in den


Ab in die Basis

Lüftungsschacht. Ich schaute nach oben, ging nach oben und dann nach vorn und befestigte die Robotermetallplatte an dem Ventilator. Nach getaner Arbeit kehrte ich in den Wartungsraum zurück und stellte den Hebel auf „Blasen".

Ich suchte den Befragungsraum auf. Alle waren eingeschlafen, und so war es mir möglich, einem der Folterknechte seinen Klasse-A-Paß abzunehmen. Endlich war der Weg in den Tempel frei. Ich schnappte mir das Buch und las es fix durch. Sodann brachte ich die Axt in meinen Besitz und wollte endlich mein Werk vollenden und Omnibrain im wahrsten Sinne des Wortes das Hirn spalten.

Als Benson auf mich schoß, nutzte ich meine Axt als Reflektor, ihn meinerseits angreifend. Dann attackierte ich das Omnibrain, und der Boden senkte sich. Ich sprach das Wesen im Keller an, das sich als unsterblicher Gründer vorstellte. Er erzählte mir davon, wie er den Konzern hatte fernsteuern wollen, sich dann aber zum Schlafen gelegt und seinen Job einem Computerprogramm überlassen hatte. Voller Wut schlug ich ihm ins Gesicht, und schon war es um seine Unsterblichkeit geschehen ... Zu guter Letzt setzte ich mich an den Computer, übernahm kurzzeitig im Verborgenen die Konzernsteuerung und führte dadurch die erste galaktische Demokratie ein.


Lesen bildet!


Meine Axt als Reflektor



„WingCommander -Prophecy“

FRISCH VON DER AKADEMIE STOLPERT CASEY ALS UNERFAHRENER PILOT IN DIE KONFRONTATION MIT EINER BIS DAHIN NUR AUS DEN LEGENDEN DER KILRATHI BEKANNTEN RASSE. WIR ZEIGEN IHNEN, WIE SIE MIT DEN KÄFERN FERTIG WERDEN!

Die Cheats

Zwar bietet Origin im Optionsmenü einen „Unverwundbarkeits-Cheat“ an, doch ist das nicht alles. Der Hersteller versteckt noch einige Asse im Ärmel, die dem Spielspaß äußerst zuträglich sind:

1. Wer schon immer mal die Flugeigenschaften der gegnerischen Schiffe eigenhändig testen wollte, bekommt mit Hilfe des folgenden Cheats die Gelegenheit dazu:

Geben Sie im Flugsimulator bei der Missionsauswahl

Alswantsmoreships

ein und wählen Sie mit **Z** eines der feindlichen Schiffe aus.

2. Auch innerhalb der Missionen lassen sich einige Cheats aufrufen. Geben Sie während des Fluges **dznomite** ein, um den Cheat-Modus zu starten. Anschließend stehen Ihnen folgende Cheats zur Verfügung:

goodtarget

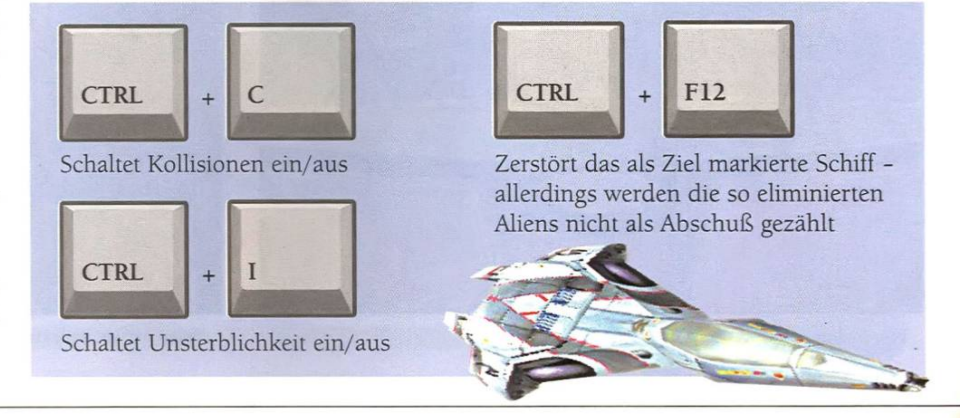
Alle Schiffe werden als Ziel gekennzeichnet

moretunes

Läßt Sie mit Hilfe folgender Tasten verschiedene Musikstücke auswählen: Pos1, Ende, Bild oben, Bild unten



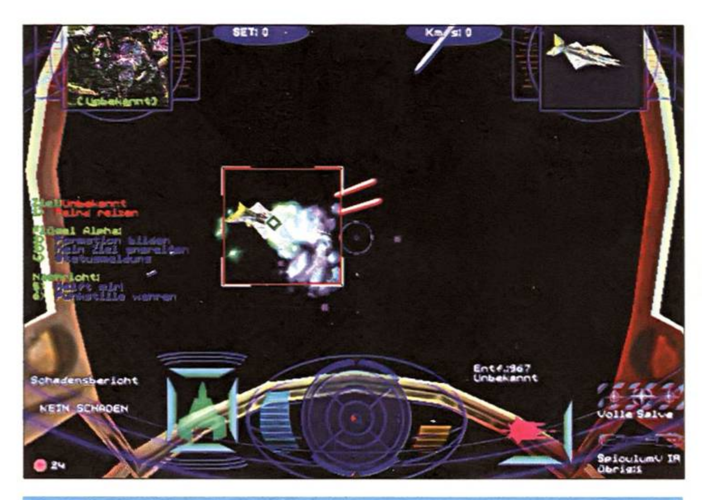
Die Kilrathi haben bereits das Vergnügen gehabt



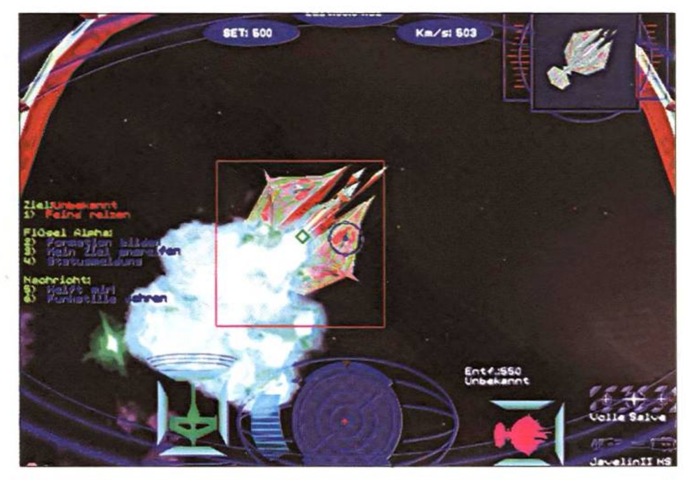
CTRL + C: Schaltet Kollisionen ein/aus

CTRL + F12: Zerstört das als Ziel markierte Schiff – allerdings werden die so eliminierten Aliens nicht als Abschuß gezählt

CTRL + I: Schaltet Unsterblichkeit ein/aus



Ein Käfer weniger ...



Die Mantas gehören zur zweiten Kategorie der Standard-Jäger

H'rekkah System

Mission 1 – Notruf der Kilrathi

Schiff:	**Piranha**
Mission erfüllt:	**Black-Widows-Rettung**
Mission nicht erfüllt:	**Black-Widows-Rettung**

Bei Nav-1 und Nav-3 kommt es zum ersten Zusammentreffen mit dem bis dahin unbekannten Feind. Die überschaubare Anzahl von Morays eignet sich hervorragend zum Test der Bordwaffen und Raketen. Ein wenig Katz-und-Maus-Spiel zwecks Flugerfahrung kann nicht schaden, zumal die Morays als Standardjäger fast überall anzutreffen sind.

Mission 2 – Black Widows-Rettung

Schiff:	**Tigershark**
Mission erfüllt:	**Rendezvous**
Mission nicht erfüllt:	**Patrouille**

Das Black-Widows-Geschwader sitzt in der Patsche. Bei Nav-1 wird es von etlichen Morays belästigt. Die ersten Schiffe sollten mit Raketen aus dem Verkehr gezogen werden, damit sich die gegnerischen Reihen etwas lichten. Wenn es dann etwas ruhiger wird, kann der Rest mit den Bordkanonen erledigt werden.

Bei Nav-3 kommt zu zum nächsten Kontakt mit den Morays. Auch hier gilt es, die Anzahl der Gegner zunächst mit Raketen zu dezimieren, bevor die überlebenden Morays mit den Bordwaffen ins Jenseits befördert werden.

Mission 3.1 – Rendevouz

Schiff:	**Piranha**
Mission erfüllt:	**WASP-Abfangeinsatz**
Mission nicht erfüllt:	**Taktischer Rückzug**

Wieder einmal gilt es, einige Morays aus dem All zu pusten, doch hält Nav-3 eine kleine Überraschung in Form eines neuen Schiffstyps bereit. Die plattfischähnlichen Mantas bilden die zweite Kategorie der außerirdischen Standardjäger. Ihnen ist etwas schwerer beizukommen als den Morays. Deshalb empfiehlt es sich, einige Raketen für den Erstkontakt aufzusparen.

Mission 3.2 – Patrouille und Treffen

Schiff:	**Piranha**
Mission erfüllt:	**Taktischer Rückzug**
Mission nicht erfüllt:	**Taktischer Rückzug**

Diese Patrouille bietet eine kurze Zusammenfassung der außerirdischen Standardjäger. Während sich bei Nav-1 und Nav-2 ausschließlich Morays tummeln, sind bei Nav-4 beide Jäger-Typen anzutreffen.

Diese Kombination führt zu deutlich unangenehmeren Weltraumschlachten, als wenn nur ein einzelner Schiffstyp anzutreffen ist. Die Mantas verfügen über sehr effiziente Bordwaffen in Form grüner Plasmageschosse, denen man besser aus dem Weg geht. Sobald die Morays das Zeitliche gesegnet haben, können einige „Übungsrunden" mit den Mantas gedreht werden, um sich mit den Flugeigenschaften dieser Jäger vertraut zu machen.



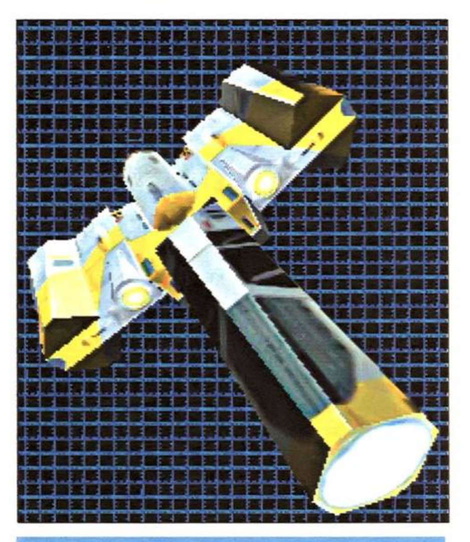
Es ist immer wieder schön, einen Moray zu treffen

Mission 4.1 – Wasp-Abfangeinsatz

Schiff:	**Wasp**
Mission erfüllt:	**Konvoi-Rettung**
Mission nicht erfüllt:	**Spielende**

In dieser Mission zählt jede Sekunde, die Midway wird angegriffen. Besonders gefährlich sind die Mantas, hinter denen sich einige Bomber verstecken. Unglücklicherweise sind die Jäger von den Jagdbombern kaum zu unterscheiden.

Erst wenn ein Manta als Ziel erfaßt wurde und er im VDU erscheint, läßt sich das Schiff anhand der roten Färbung als Bomber entlarven. Leider bleibt im allgemeinen Kampfgetümmel kaum die Zeit, lange über die Färbung zu sinnieren. Deshalb ist es besser, zuerst die Mantas ins Visier zu nehmen, die sich in der Entfernung als kleine Schiffsansammlung abzeichnen. Mit dem Booster ([B]) geht es zu den Mantas. Anschließend im Eiltempo zurück zur Midway, um dort in unmittelbarer Nähe des Trägers weitere Schiffe zu erledigen. Nach einiger Zeit werden die Piloten zur Landung aufgefordert.



Die Wasp: Nach Zündung des Boosters eine wahre Rakete


Die Midway tritt die Flucht an!


Die Piranha als schneller, aber schlecht gepanzerter Aufklärer

Schade drum ...

Vorsichtige Piloten sollten jetzt besser die Landebahn der Midway ansteuern und ihren Flieger manuell landen, denn es erscheint kein Autopilot! Nervenstarke Piloten hingegen können noch einige Aliens jagen. Es besteht jedoch die Gefahr, daß sich die Midway aus dem Staub macht und alle Piloten zurückläßt, die ihren Jagdtrieb nicht zügeln konnten. Bevor es soweit ist, hält Captain Wilford jedoch eine kleine Abschiedsrede. Sobald diese zu hören ist, dauert es nur noch wenige Sekunden, bis die Midway das Feld räumt.

Mission 4.2 – Taktischer Rückzug	
Schiff:	Piranha
Mission erfüllt:	Konvoi-Rettung
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Die Midway wird massiv vom Gegner bedrängt. Zahlreiche feindliche Jäger und Bomber tummeln sich direkt vor der Haustür. Ähnlich wie in der vorher beschrieben Mission gilt es auch hier, zuerst die Mantas auszuschalten und sich anschließend die verbleibenden Jäger vorzunehmen.

G'Wriss

Mission 5 – Konvoi-Rettung	
Schiff:	Tigershark
Mission erfüllt:	Treffen mit Feinden
Mission nicht erfüllt:	Treffen mit Feinden

Diese Mission kann leider nicht so erfüllt werden, wie es sich die Konföderation wohl gewünscht hätte. Kaum erreichen die konföderierten Jäger Nav-1, da stellt sich bereits heraus, daß jede Rettung für den Konvoi zu spät kommt. Jetzt gilt es, die noch verbleibenden Schiffe zu schützen. Leider ist in dieser Mission die Zeit immer etwas zu knapp, das trifft auch für die „TCS Barkley" zu. Bei Nav-1 kommt es zu einem Rendezvous mit den bis dahin unbekannten Skates. Diese Schiffe sind wendig und sehr schnell, lassen sich daher nur mit fliegerischem Geschick ausschalten. Glücklicherweise verfügen sie lediglich über eine geringe Panzerung: Einige gezielte Schüsse reichen aus, um sie in Staub zu verwandeln.

Nachdem das Gebiet von allem außerirdischen Unrat befreit wurde, kreuzt die „TCS Redeemer" auf und versorgt das Schiff mit neuem Sprit und neuer Munition. Die nun folgenden Navigationspunkte sind entspannend unbevölkert. Das ändert sich schlagartig, sobald die Midway in Sichtweite kommt. Der Gegner konnte die Startrampen lahmlegen, so daß die Midway keine Schiffe starten kann. Also bleibt nichts anderes übrig, als den Helden zu spielen und zuerst die direkte Bedrohung durch die Mantas zu beseitigen. Danach ist das Schlimmste überstanden.

Mission 6 – Treffen mit den Feinden	
Schiff:	Tigershark
Mission erfüllt:	Kreuzerangriff
Mission nicht erfüllt:	Angriff auf die Hydra-Flotte

Jetzt geht es richtig zur Sache - zum ersten Mal Auge in Auge mit einem außerirdischen Großkampfschiff! Neben diesem beeindruckenden Giganten schweben Barracudas durch den Raum, leicht erkennbar an ihren großen gelben Glotzaugen. Diese relativ großen Schiffe stellen eigentlich kein großes Problem dar, denn ihre Feuerkraft richtet sich ausschließlich nach vorn. Deshalb empfiehlt sich die Attacke von hinten oder von der Seite, wo mit keinerlei Gegenwehr zu rechnen ist. Die sehr gute Panzerung erfordert jedoch etliche Treffer mit Raketen oder vollen Geschützsalven.

Da die Zeit drängt, bis sich die Bomber einfinden und den Giganten ins Kreuzfeuer nehmen, müssen sehr schnell möglichst viele Jäger ausgeschaltet werden. Wichtig ist, sich nicht zu lange mit den Jägern zu beschäftigen, andernfalls scheitert der Bomberangriff. Der Angriff auf Großkampfschiffe gestaltet sich einfacher, als ihr bedrohliches Aussehen vermuten läßt. Die Verteidigungsmechanismen sind auf den Fernkampf ausgerichtet. Wenn es gelingt, dicht an die Oberfläche des Schiffes heranzufliegen, stehen die Chancen gut. Im Sichtflug geht es dann einfach von Geschütz zu Geschütz, jeweils mit einer vollen Ladung aus den Bordgeschützen zu zerstören.

Mission 7.1 – Kreuzerangriff	
Schiff:	Wasp
Mission erfüllt:	Invasion der Relaisstation
Mission nicht erfüllt:	Jump-Point verminen

Noch immer stellt der Kreuzer für die Midway eine Bedrohung dar, die es endgültig zu beseitigen gilt. Da wieder einmal die Zeit drängt, geht es mit dem Booster in Richtung der feindlichen Truppenansammlung, wo zuerst die Mantas ausgeschaltet werden. Als nächstes folgen einige der Jäger. Dann ist es höchste Zeit, erneut die Geschütztürme und Raketenwerfer des Kreuzers ins Visier zu nehmen. In diesem Einsatz verliert „Dallas" sein Leben. Schicksal - und damit nicht zu verhindern!

Mission 7.2 – Angriff auf die Hydra-Flotte	
Schiff:	Wasp
Mission erfüllt:	Invasion der Relaisstation
Mission nicht erfüllt:	Spielende oder Jump-Point verminen

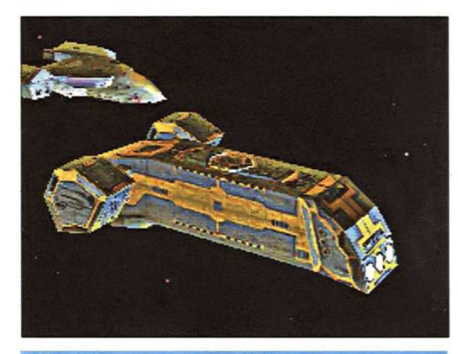
Besonders gefährlich können der Midway die Klasse T Skates werden. Ist dieser Skate-Verband erst einmal aufgelöst, sind die einzelnen Skates ein Kinderspiel. Anschließend müssen unbedingt die Geschütze der Großkampfschiffe zerstört werden. Bevor man sich nun den restlichen Schiffen zuwendet, empfiehlt sich ein Blick auf die Missionsziele ([Strg]+[O]), um sich zu vergewissern, daß der Auftrag ordnungsgemäß erfüllt wurde. Auch in dieser Mission verliert Dallas sein Leben.






Beeindruckend!


Diese Jump-Boje muß vermint werden


Die „TCS Redeemer" sorgt für Nachschub

H'hrass System

Mission 7.2.1 – Jump Point verminen

Schiff:	**Shrike**
Mission erfüllt:	**Angriff auf die Kreuzer-Gruppe**
Mission nicht erfüllt:	**Angriff auf die Kreuzer-Gruppe**

Nachdem die erste Angriffswelle der Aliens zerschlagen wurde, kann mit der Verlegung der Minen rund um die Navigationsboje begonnen werden. Hier ist allerdings Tempo angesagt. Es dauert gar nicht lange, da kommt die zweite Angriffswelle angerauscht. Es ist wesentlich schonender für die Nerven, wenn dann bereits die Minen verlegt sind.

Mission 7.2.2 – Angriff auf Kreuzer Gruppe

Schiff:	**Tigershark**
Mission erfüllt:	**Invasion der Relaisstation**
Mission nicht erfüllt:	**Invasion der Relaisstation**

Bevor es den Raketenwerfern und Geschütztürmen des Kreuzers an den Kragen geht, lohnt es sich, einige der Squids und Barracudas auszuschalten. Auf diese Weise gibt es später keine unnötigen Störungen.

Mission 8 – Invasion der Relaisstation

Schiff:	**Tigershark**
Mission erfüllt:	**Relaisstation-Defensive**
Mission nicht erfüllt:	**Spielende**

Bei der Schlacht um die Relaisstation kommt es anfangs zur Auseinandersetzung mit einigen Morays, wobei der honorige Flügelmann „Blair" wertvolle Schützenhilfe leistet. Kurze Zeit nachdem Blair auf der Station gelandet ist, erscheint die „TCS Redeemer" auf der Bildfläche und liefert Sprit nebst Munition.

Die nun bald einsetzenden Attacken der Aliens haben es in sich. Morays, Mantas und Skates versuchen, die Station in ihre Bestandteil aufzulösen. Um dies zu verhindern, sollte auf verlockende Verfolgungsjagden verzichtet werden. Der nun folgende Schicksalsschlag ist unabwendbar: Die Aliens schnappen sich Commodore Blair und laden ihn zu einer kleinen Stippvisite in die heimischen Gefilde ein. Nach der erfolgreichen Verteidigung wird eine kleine Rast auf der Relaisstation eingelegt, auf der das nächste Briefing erfolgt.

Mission 9 – Relaisstation-Defensive

Schiff:	**Tigershark**
Mission erfüllt:	**Schatzsuche**
Mission nicht erfüllt:	**Callisto-Verteidigung**

Wieder einmal zeigen sich die Aliens als schlechte Verlierer und versuchen, die Relaisstation zu zerstören. Ganz auf sich allein gestellt, ohne die schützenden Bordkanonen eines Flügelmannes, heißt es nun, permanent zwischen Flucht und Angriff zu wechseln und vorrangig das eigene Überleben zu sichern. Glücklicherweise taucht nach einiger Zeit die Midway auf und ermöglicht eine neue Taktik: Mit Schmähungen werden die gegnerischen Piloten in Schußweite der Midway gelockt, die den Rest übernimmt. Besonders gefährlich ist der auftauchende Devil Ray.

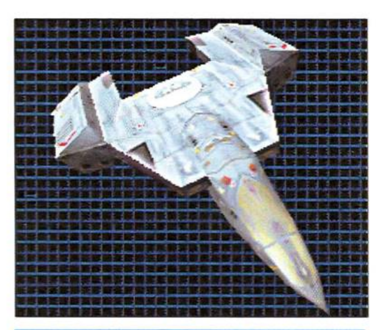
Dieser schwere Jäger der Aliens hat es in sich. Er verfügt über eine beachtliche Feuerkraft und ist zu allem Überfluß noch gut gepanzert. Dagegen helfen nur aus unmittelbarer Nähe abgefeuerte Raketen und volle Salven aus den Bordkanonen. Distanzangriffe mit Raketen haben keinen Sinn, da er mit Düppeln ausgestattet ist und diese geschickt einzusetzen weiß.

T'Lan Meth

Mission 10.1 – Schatzsuche

Schiff:	**Panther**
Mission erfüllt:	**Menschensuche**
Mission nicht erfüllt:	**Menschensuche**

Die Stingrays, Morays und Mantas bei Nav-1 sollten besser ohne den Einsatz von Raketen ausgemerzt werden. Leider verabschiedet sich Maniac bei Nav-2 mit der Annahme, daß nichts weiter los sei. Irrtum, wie sich bei Nav-3 erweist. Alle hier anzutreffenden Feindschiffe müssen in Rekordzeit ausgeschaltet werden, da nur wenig Zeit bleibt, um den Störsender ausfindig zu machen. Zu allem Überfluß befinden sich zahlreiche Bojen in dem Gebiet. Sobald die Anzahl der Gegner etwas geschrumpft ist, sollte man Stiletto den Rest überlassen und mit dem Nachbrenner in Richtung Bojen rasen.

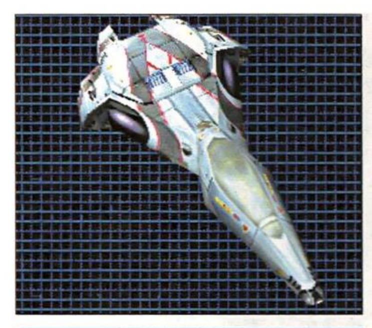

Die Tigershark: das zweite Schiff auf der Karriereleiter eines Piloten



Die Panther auf der Jagd


Mit dem Devil Ray ist nicht gut Kirschen essen


So sieht der Störsender aus!


Der Panther ist nach der Vampire der zweitbeste Jäger der Konföderation


Die Mantas stellen die größte Bedrohung dar

Der Störsender ist eins dieser länglichen Gebilde, die rundlichen Bojen können also ignoriert werden.

Falls es nicht gelingt, den Störsender aufzutreiben, ist das zwar nicht tragisch, doch muß Casey später den Ruhm an Stileto abtreten.

Hellespont System

Mission 10.2 – Callisto-Verteidigung

Schiff:	**Panther**
Mission erfüllt:	**Der Jump-Punkt**
Mission nicht erfüllt:	**Der Jump-Punkt**

Bei ausreichenden Flugkünsten gestaltet sich diese Mission recht leicht. Zuerst gilt es, den Klasse-T-Skate zu zerstören. Damit ist die Bedrohung der Callisto schon einmal beseitigt. Anschließend noch ein paar Jäger zerstören, und schon geht es wieder heimwärts.

Mission 10.2.1 – Der Jump-Punkt

Schiff:	**Tigershark**
Mission erfüllt:	**Alcor - Letzte Hoffnung**
Mission nicht erfüllt:	**Spielende**

Die größte Gefahr stellen die rotgefärbten Mantas dar, bestrebt, die Callisto in ihre Bestandteile zu zerlegen. Sind diese erst einmal abserviert, kommen die Jäger an die Reihe, um den Shrikes das Überleben zu sichern. Abschließend werden in gewohnter Manier die Geschütze des Kreuzers ausgeschaltet.

Alcor System

Mission 10.2.2 – Alcor – Letzte Hoffnung

Schiff:	**Wasp**
Mission erfüllt:	**Schatzsuche**
Mission nicht erfüllt:	**Spielende**

Diesmal geht es ums Ganze. Binnen kürzester Zeit müssen Unmengen an Käfern beseitigt werden. Zunächst geht es mittels Booster zur feindlichen Truppenansammlung. Eine Dezimierung der Jäger steht an, danach sind die Schildgeneratoren, Geschütze und Raketenwerfer des Zerstörers und des Trägers an der Reihe. Kehrt hier Ruhe ein, geht es schnurstracks zurück zur Midway, um ihr bei der Defensive unter die Arme zu greifen.

T'lan Meth System

Mission 11 – Menschensuche

Schiff:	**Panther**
Mission erfüllt:	**Patrouille**
Mission nicht erfüllt:	**Panther-Patrouille**

Unglücklicherweise hat Maniac einen seiner Piloten verloren, der jetzt irgendwo im All treibt. Als wahrer Menschenfreund erklärt man sich bereit, diesen armen Kerl zu retten. Die Mantas und Morays müssen flink ausgeschaltet werden, um zu verhindern, daß sie dem Transporter übel mitspielen. Allerdings dürfen Raketen nur sparsam verwendet werden. Sobald der Transporter den Fund des Piloten meldet, ist mehr Hektik angesagt. Zu diesem Zeitpunkt taucht ein Devil Ray auf, der es sich zum Ziel gesetzt hat, dem Piloten den Garaus zu machen. Nun heißt es, mittels Nachbrenner auf die Jagd zu gehen und ihn mit Hilfe der Raketen auszuschalten, bevor er dem Piloten ans Leder gehen kann. Auch sonstige noch vorhandene feindliche Schiffe gilt es vollständig auszuschalten, da sie andernfalls den Transporter zerstören.

Mission 12.1 – Patrouille

Schiff:	**Panther**
Mission erfüllt:	**Kilrathi-Rendezvous**
Mission nicht erfüllt:	**Ablenkungs-manöver**

Bei Nav-1 tummeln sich einige Morays und Mantas, die ohne den Einsatz von Raketen erledigt werden sollen. Inmitten der Käferjagd trifft die Meldung von der Bedrohung des „SWACS" ein. Eile ist geboten, damit das Schiff nicht allzu großen Schaden erleidet. Schon bei der Ankunft sind einige Stingrays und Mantas zu erkennen, die sich mit dem SWACS beschäftigen. Unter sparsamer Verwendung von Raketen wird dieser Plage ein Ende bereitet. Die letzte Prüfung wartet bei Nav-4, kann aber mit Hilfe der gesparten Raketen schnell abgeschlossen werden.

Mission 12.1 – Panther-Patrouille

Schiff:	**Panther**
Mission erfüllt:	**Ablenkungs manöver**
Mission nicht erfüllt:	**Spielende**

Bei Nav-1 kommt es zum Kontakt mit einigen Morays, Mantas und Rays, die besser schnell erledigt werden, denn schon bald trifft eine Nachricht ein. Die Midway wird angegriffen! Also nichts wie hin, um festzustellen, daß bereits unzählige Jäger und Bomber die Midway unter Beschuß nehmen. Um die Schäden möglichst gering zu halten, kommen zunächst die Mantas an die Reihe, gefolgt von den Morays. Es empfiehlt sich, zwischendurch Ausschau nach aufkreuzenden T Skates zu halten, die ernsthafte Schäden an der Midway verursachen können.

Mission 12.2 – Ablenkungsmanöver

Schiff:	**Panther**
Mission erfüllt:	**Kult des Sivar**
Mission nicht erfüllt:	**Spielende**

Wieder einmal ist Geschwindigkeit gefragt. Im Eiltempo werden zunächst die Jäger der ersten Angriffswelle dezimiert. Anschließend kommen die Geschütze der


Jeden Tag eine gute Tat!

drei Transporter an die Reihe. Mit ein wenig Glück ist diese Aktion abgeschlossen, bevor die zweite Angriffswelle anrollt, die sich aus Mantas, Morays und einem Devil Ray zusammensetzt. Trotz der hektischen Aktivität empfiehlt es sich, noch einige Raketen für bei Nav-3 kreuzende Morays und Rays aufzusparen.

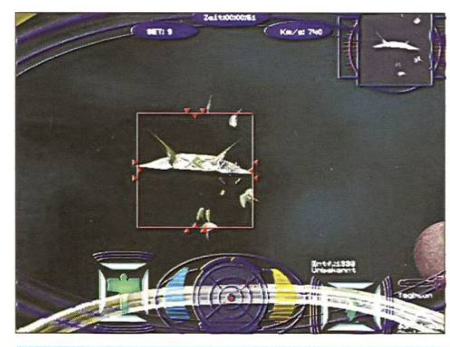
Mission 13 – Kilrathi-Rendezvous

Schiff:	Shrike
Mission erfüllt:	Kult des Sivar
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Den bei Nav-2 anzutreffenden Aliens begegnet man mit äußerster Vorsicht. Nicht, daß sie gefährlich wären, aber wenn die Shrike etwas abbekommt, sieht es bei Nav-3, wo die Kreuzer warten, ziemlich schlecht aus. Dort muß zunächst der Schildgenerator des Kreuzers ausgeschaltet werden, falls sich dieser Aufgabe noch niemand gewidmet hat.

Anschließend wird die Brücke mit ein oder zwei Torpedos ausradiert. Doch Vorsicht: Die Zielerfassung bei den Torpedos nimmt einige Zeit in Anspruch. Es kann durchaus passieren, daß einige Jäger aufmerksam werden und der Shrike ans Leder wollen. Nachdem die Brücke der Vergangenheit angehört, geht es zum wesentlich ungefährlicheren Triebwerk, das bei keinem Großkampfschiff großartig durch Geschütze gesichert ist. Sofern also keine feindlichen Jäger in der Nähe sind, kann dort in aller Ruhe das Ziel erfaßt und der Torpedo abgeschossen werden.


Die Shrike ist ein solider Alltagsbomber


Die Nemoras der Rays können sehr lästig werden

Mission 14 – Kult des Sivar

Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Abtastung von Dula 7
Mission nicht erfüllt:	Abtastung von Dula 7

Diese Mission ist relativ leicht zu bewältigen, kann aber verheerende Folgen nach sich ziehen. Dank der Unterstützung von kilrathischen Jägern werden die Morys und Mantas zum Kinderspiel. Nachdem alle Aliens vernichtet wurden, beginnt Hawk mit einer Hetzkampagne gegen die Katzen. Sicherheitshalber hat er die Flugrecorder außer Kraft gesetzt und fordert nun zum Schlachtfest auf.

Auch wenn Hawk einige schreckliche Details zu offenbaren wußte, empfiehlt es sich sehr, die Kilrathi nicht anzugreifen. Wer seine Abscheu zu beherrschen weiß, bekommt in der Mission „Verteidigung" dringend benötigte Schützenhilfe von den Kilrathi. Weiterhin erspart er sich die derbe Mission „Alarmstart".

Mission 15 – Abtastung von Dula 7

Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Shrike-Bomber-angriff
Mission nicht erfüllt:	Kammerjäger

Bei Nav-1 haben sich die unterschiedlichsten Schiffstypen der Aliens versammelt. Neben Morays und Mantas sind ein Rays und ein Lemprey anzutreffen. Besondere Beachtung verdienen die dort treibenden Minen, die auf dem Radar als gelbe Punkte dargestellt werden. Ein Zusammenstoß ist nicht wünschenswert.


Eine Versuchung für alte „Wing Commander"-Veteranen


Das Bündnis mit den Kilrathi sorgt für Aufregung

Mission 16 – Shrike-Bomberangriff

Schiff:	Shrike
Mission erfüllt:	Keine Überlebenden
Mission nicht erfüllt:	Kammerjäger

Die zahlreichen Jäger erweisen sich bei der Attacke auf den Zerstörer als ausgesprochen hinderlich. Deshalb sollten sie zunächst dezimiert werden, bevor der Zerstörer an die Reihe kommt. Auch hier gilt es, die Minen im Auge zu behalten.

Mission 17.1 – Keine Überlebenden

Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Angriff!
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Die Aufgabenstellung ist nicht mißzuverstehen – hier muß alles niedergemetzelt werden! Besondere Beachtung verdienen die Lempreys, die sich klammheimlich aus dem Staub machen wollen.

Sobald diese eliminiert wurden, geht es den Morays an den Kragen. Die Rays kommen zum Schluß an die Reihe, andernfalls gelingt es vielleicht einem der schnellen Nemora, das Weite zu suchen. Im Gefecht muß ständig die Position der Gegner gecheckt werden, um keinen entkommen zu lassen.

Mission 17.2 – Kammerjäger

Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Angriff!
Mission nicht erfüllt:	Spielende


Lempreys sind nicht zu unterschätzen!

Wing Commander 5



Diese Mission erfordert die gleiche Taktik wie die vorherige. Raketen sind allerdings wesentlich knapper, also sparen! Wieder einmal wollen sich die Lempreys davonstehlen ... Danach sind die Jäger an der Reihe. Besondere Vorsicht ist bei den Minen geboten: Im Eifer des Gefechts passiert es verflixt schnell, daß sich solch ein Sprengkörper in der eigenen Flugbahn befindet, was schwere Schäden nach sich zieht. Mitten im Gefecht trifft eine Nachricht von der Midway ein, aus der hervorgeht, daß sie wieder einmal angegriffen wird. Wenn auch nur einem Alien die Flucht gelingt, ist die Mission zum Scheitern verurteilt - die Midway wird zerstört, wobei die Höhe der Alien-Verluste keine Rolle mehr spielt. Der Gegner hat eine imposante Zahl an Schiffen zusammengezogen; zuerst müssen die Mantas, dann die Klasse-T-Skates zerstört werden. Danach folgen die Morays und Skates.

Mission 18 – Angriff!

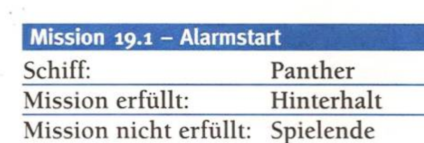
Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Verteidigung
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Die zahlreichen Mantas und Morays sind nicht zu verachten. Zum Glück brauchen keine Raketen für weitere Angriffe aufbewahrt zu werden.

Mission 19 – Verteidigung

Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Hinterhalt
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Hier zahlt sich die Schonung der Kilrathi in der Mission „Kult des Sivar“ aus. Überraschenderweise eilen sie zu Hilfe und unterstützen die Midway bei ihrer Verteidigung. Zunächst steht eine Konfrontation mit unerhört vielen Morays an, die im Eiltempo erledigt werden müssen. Schon bald folgt die Meldung vom Angriff auf die Midway. Schnell zu Hilfe! Es kommen zuerst die Mantas an die Reihe, bevor die Skates und Stingrays ihr Leben aushauchen sollen.



Mission 19.1 – Alarmstart

Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Hinterhalt
Mission nicht erfüllt:	Spielende

In den „Genuß“ dieser Mission kommen all jene, die der Versuchung in „Kult des Sivar“ nicht widerstehen konnten und das Feuer auf die Kilrathi eröffnet haben. Wichtig ist, sich nicht allzu weit von der Midway zu entfernen und zunächst die zahlreichen Mantas mit gekonnten Flugmanövern ins Jenseits zu befördern. Anschließend kommen die Skates und Stingrays an die Reihe. Sofern die Verteidigung der Midway erfolgreich verlief, besteht jetzt die Chance, die Fehler der Vergangenheit wiedergutzumachen und der kilrathischen Korvette zu Hilfe zu eilen.

Sofern noch einige Raketen zur Verfügung stehen, empfiehlt es sich, die Reihen der Morays erst einmal auszudünnen, bevor der Rest mit den Bordkanonen beglückt wird.

G'mar System

Mission 20: Hinterhalt

Schiff:	Shrike
Mission erfüllt:	Desinfektion
Mission nicht erfüllt:	Desinfektion

In dieser Mission entscheidet das Timing über den Missionserfolg und das eigene Überleben. Mit dem Nachbrenner geht es im Eilmarsch zur Station, wo die Antennen mittels Torpedo zerstört werden.

Diese Aktion muß abgeschlossen sein, bevor der Befehl zum Abmarsch in Richtung Navigationspunkt „Falle“ eintrifft. Das dort eintreffende „Wolf Pack Geschwader“ nimmt sich dann die Aliens zur Brust.

Mission 21 – Desinfektion

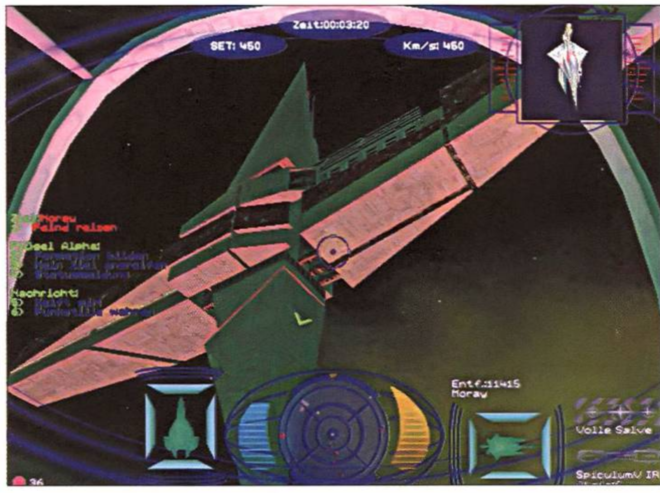
Schiff:	Panther
Mission erfüllt:	Schiffskiller
Mission nicht erfüllt:	Schiffskiller

Wieder einmal darf es keine Überlebenden geben. Um ganz sicher zu gehen, daß auch wirklich keiner das Weite sucht, sollten von Zeit zu Zeit die Positionen der Gegner überprüft werden. Entfernt sich ein Schiff, wird die Verfolgung mittels Nachbrenner aufgenommen und eine Rakete darauf abgefeuert.

Etwas unfair verhält es sich mit den Transportern, die vernichtet werden müssen, auch wenn bereits der „Autopilot“ auftaucht, was zu ganz anderen Schlußfolgerungen führt.

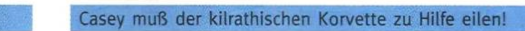
Mission 22 – Schiffskiller

Schiff:	Shrike
Mission erfüllt:	Dienst ist Dienst
Mission nicht erfüllt:	Spielende





Dula 7



Casey muß der kilrathischen Korvette zu Hilfe eilen!


Bei den Antennen muß jeder Schuß sitzen


Auch die Transporter müssen zerstört werden!



Ein Schiffskiller bedroht die Midway

Mit dem Nachbrenner geht es ohne Umwege zum Schiffskiller, wo zunächst die Schildgeneratoren ausgeschaltet werden. Damit den anrückenden Marines kein Leid geschieht, kommen anschließend die Geschütze an die Reihe.

Ist auch dies geschehen, sorgen ein oder zwei gut plazierte Torpedos in Richtung Brücke für ein echtes Erfolgserlebnis, das nur noch durch die Zerstörung des Devil Rays übertroffen werden kann, der Jagd auf die Shrike macht.

Doch ganz so einfach ist es nun auch nicht. Alsbald meldet die Midway, daß sich der Schiffskiller in Bewegung setzt. Jetzt ist es an der Zeit, durch einige gut plazierte Torpedos in das Triebwerk die Notbremse zu ziehen.

Hrissith System

Mission 23: Dienst ist Dienst

Schiff:	Vampire / Devastator
Mission erfüllt:	Kreuzerangriff
Mission nicht erfüllt:	Kreuzerangriff

Für die nächsten beiden Missionen besteht die Qual der Wahl: Zur Diskussion stehen die Vampire und der Devastator.

F-109A Vampire

Ohne Umwege geht es direkt zum Leviathan, der im Handstreich seine Schilde und Geschütze verliert. Als Nachtisch dienen die zahlreichen Jäger.

TB-80A Devastator

Eigentlich übernehmen die Vampires das Ausschalten der Geschütze und Schilde, doch warum lange zögern? Ab in Richtung Leviathan, Schildgeneratoren zerstören und Geschütze in die Luft jagen. Sobald das O.K. kommt, geht's der Brücke an den Kragen, gefolgt vom Triebwerk.

Mission 24 – Kreuzerangriff

Schiff:	Vampire / Devastator
Mission erfüllt:	Asteroiden-Patrouille
Mission nicht erfüllt:	Asteroiden-Patrouille

F-109A Vampire

Vorrangiges Ziel stellen zunächst die Mantas dar. In den knappen Kampfpausen kann schon einmal die eine oder andere Mine ausgeschaltet werden, um eventuellen Kollisionen vorzubeugen. Die Skates kommen zum Schluß.

TB-80A Devastator

Punkt eins auf der Tagesordnung ist zunächst die Selbstverteidigung, wobei auf den unnötigen Einsatz von Raketen verzichtet werden sollte. Sind die Schildgeneratoren ausgeschaltet, geht es an die Zerstörung der Brücke und Triebwerke, wobei auch hier sehr sparsam mit den Torpedos umgegangen werden muß. Nach der geschlagenen Schlacht treffen bei Nav-2 neue Befehle ein: Es gilt, bei Nav-3 einen weiteren Zerstörer auszuschalten. Dort werden die restlichen Torpedos in der gegnerischen Brücke und im Triebwerk verstaut.

Mission 25 – Asteroiden-Patrouille

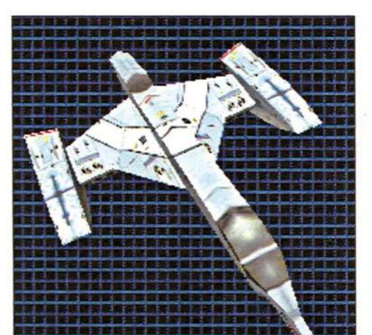
Schiff:	Vampire
Mission erfüllt:	Schiffskiller-Angriff
Mission nicht erfüllt:	Schiffskiller-Angriff

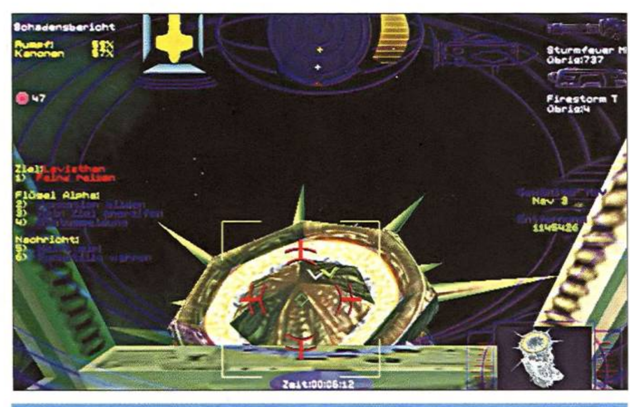
Kaum verläßt die Vampire die Startrampe, stößt sie auch schon auf einige Morays und Mantas, die sich an der Midway zu schaffen machen. Dieses Problem ist dank der Unterstützung durch die Geschütze der Midway schnell beseitigt. Während des Handgemenges bei Nav-2 trifft eine Meldung von einem Schiffskiller bei Nav-3 ein. Jetzt müssen die verbleibenden Aliens in Rekordzeit erledigt werden, andernfalls erreicht die Vampire Nav-3 zu spät und kann den Schiffskiller nicht mehr einholen. Die neuen LAIRM-Raketen helfen bei der schnellen Beseitigung der Aliens. Bei Nav-3 läßt sich der Sternenkiller bereits in der Ferne ausmachen.

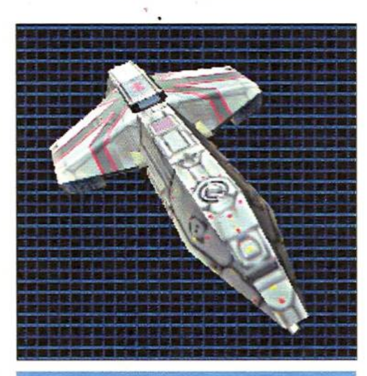
Jetzt einfach mit dem Nachbrenner in Richtung Sternenkiller fliegen und auf den Rückruf der Midway warten.

Mission 26 – Schiffskiller-Angriff

Schiff:	Devastator
Mission erfüllt:	Plasmakanone
Mission nicht erfüllt:	Plasmakanone

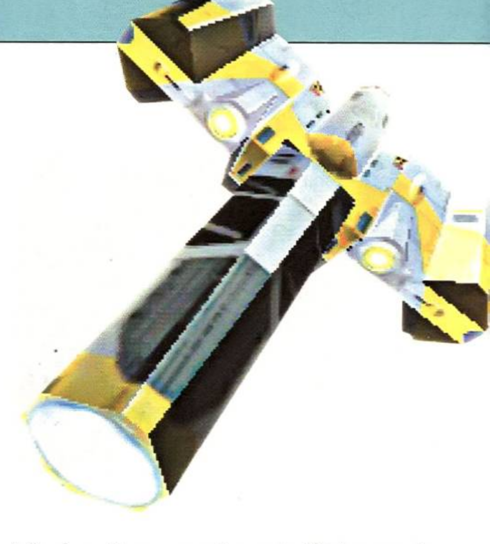

Der Stolz der Konföderation: die Vampire


Der Angriff auf die Triebwerke verläuft in der Regel ohne Komplikationen


Der Devastator-Bomber: Schwer bewaffnet, fliegt aber wie ein Huhn mit Gipsverband


Der Devil Ray: das Flaggschiff der Aliens


Der Krake – noch in greifbarer Nähe!



Um die zahlreichen Jäger kümmern sich schon die dafür wesentlich besser geeigneten Vampires. Deshalb erscheint es ratsam, sich gleich mit dem Schiffskiller anzulegen. In gewohnter Manier werden die Schilde, Geschütze, die Brücke und das Triebwerk zerstört. Anschließend kommen die Transporter an die Reihe.

Mission 27 – Plasmakanone

Schiff:	Vampire
Mission erfüllt:	Zielmarkierung
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Wieder einmal findet der Luftkampf direkt vor der Haustür statt. Auch hier gelten folgende Regeln: Nicht zu weit von der Midway entfernen und fleißig die LAIRM-Raketen zum Einsatz bringen.

Mission 28 – Zielmarkierung

Schiff:	Devastator
Mission erfüllt:	Die Reste wegräumen
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Diese Mission läßt sich nur erfüllen, wenn zu Beginn einige überaus lästige Jäger ausgeschaltet werden. Sobald deren Anzahl sinkt, kann der Angriff auf den Transporter erfolgen. Bei maximaler Schildenergie beginnt der Anflug, wobei die Zielerkennung des Zünders möglichst frühzeitig eingeschaltet werden muß. Nachdem der Zünder plaziert wurde, geht es mit maximaler Schubkraft in Richtung Midway, andernfalls wird der Devastator selbst ein Opfer der gigantischen Explosion.

Kilrah System

Mission 29 – Die Reste wegräumen

Schiff:	Vampire
Mission erfüllt:	Torpedoangriff abwehren
Mission nicht erfüllt:	Torpedoangriff abwehren

Bei Nav-1 und Nav-2 kommt es zur Begegnung mit Großkampfschiffen. Wichtig ist es, sich nur auf die Jäger zu konzentrieren, um den Bombern den Weg zu ebnen. Erst wenn es hier etwas ruhiger wird, kann bei der Vernichtung der Zerstörer ausgeholfen werden.

Mission 30 – Torpedoangriff abwehren

Schiff:	Wasp
Mission erfüllt:	Dreadnought-Unterstützung
Mission nicht erfüllt:	Spielende

Jetzt wird es ernst. Die Aliens haben vier Torpedos auf die Midway angesetzt, die als grau-grüne Punkte dargestellt werden. Mit dem Booster geht es in Richtung der Torpedos.

Um Zeit zu sparen, opfert man besser je eine Rakete und macht sich auf den Rückweg zur Midway, die unter schwerem Beschuß steht. Nachdem die Mantas und Skates aus den Weg geräumt sind, ist wieder eine Mission überstanden.

Mission 31 – Dreadnought-Unterstützung

Schiff:	Devastator
Mission erfüllt:	Stachel entfernen
Mission nicht erfüllt:	Säuberung

Da sowohl bei Nav-1 als auch bei Nav-2 Großkampfschiffe warten, empfiehlt es sich, diese nur aus der Distanz mittels Torpedos zu erledigen. Die Vampires kümmern sich in der Zwischenzeit um die Jäger.

Mission 31.1 – Säuberung

Schiff:	Devastator
Mission erfüllt:	Stachel entfernen
Mission nicht erfüllt:	Spielende

In dieser schwierigen Mission kommt einem der „Programmier-Zufall“ zugute. Der Devestator landet nach dem Sprung direkt zwischen den Kreuzern. Zuerst sollten die Schilde und das Gros der


Wow, was für 'ne Wumme!



Im Kilrah Sstem


Die Torpedos haben oberste Priorität!


Alle Ziele in greifbarer Nähe!


Die Geschütze befinden sich an den „Tentakeln"

Geschütze vernichtet werden, damit man sich einigermaßen sicher im Raum bewegen kann.

Sobald die Zerstörer der meisten Geschütze beraubt sind, ist es an der Zeit, einige Jäger abzuschießen, damit in aller Ruhe die Brücken und Triebwerke der Zerstörer vernichtet werden können. Doch Vorsicht bei allzu verschwenderischem Umgang mit den Raketen: Es folgen noch einige Jäger!

Mission 32 – Stachel entfernen

Schiff:	**Vampire / Devastator**
Mission erfüllt:	**Wurmloch-Zerstörung**
Mission nicht erfüllt:	**Wurmloch-Zerstörung**

Diese Mission gliedert sich in zwei Abschnitte, in denen zuerst eine Vampire und anschließend ein Devastator zum Einsatz kommen. Damit das Spiel auch ordentlich an Würze gewinnt, kann zwischen den Missionen nicht gespeichert werden!

Zu Beginn der Mission verschießt die Midway einige Übungsraketen, die für den ersten Moment die feindlichen Jäger beschäftigen. Die knappe Zeitspanne gilt es effektivst zu nutzen, deshalb sofort mittels Nachbrenner zum Dreadnough fliegen und mit der Zerstörung der Geschütze und Raketenwerfer beginnen. Ist dieser Job erst einmal erledigt, kommen die zahlreichen Jäger an die Reihe.

Nach der erfolgreichen ersten Runde geht es ohne Verschnaufpause wieder in die Schlacht, diesmal mit dem Devastator. Zuerst muß die Anzahl der Jäger etwas reduziert werden. Ist dies geschehen, bleibt wenig Zeit, die Brücke und das Triebwerk vor dem Eintreffen der zweiten Angriffswelle zu zerstören.

Mission 33 – Wurmloch-Zerstörung

Schiff:	**Vampire**
Mission erfüllt:	**Jubel - Spiel erfolgreich beendet!**
Mission nicht erfüllt:	**Trauer - Spielende!**

Endlich ist es soweit: Die letzte, alles entscheidende und natürlich überaus wilde Schlacht steht bevor. Auch hier setzt sich die Mission aus zwei Abschnitten zusammen, zwischen denen nicht gespeichert werden kann.

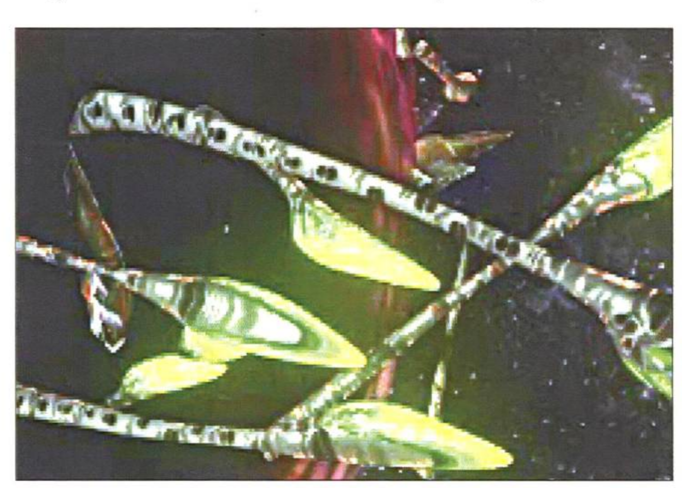
Vorrangiges Ziel im ersten Teil der Mission ist es, die Marines sicher zum Wurmloch zu geleiten und dabei selber am Leben zu bleiben. Das erfordert alle bis dahin erworbenen Flugkünste.


Das Wurmloch hat gigantische Ausmaße

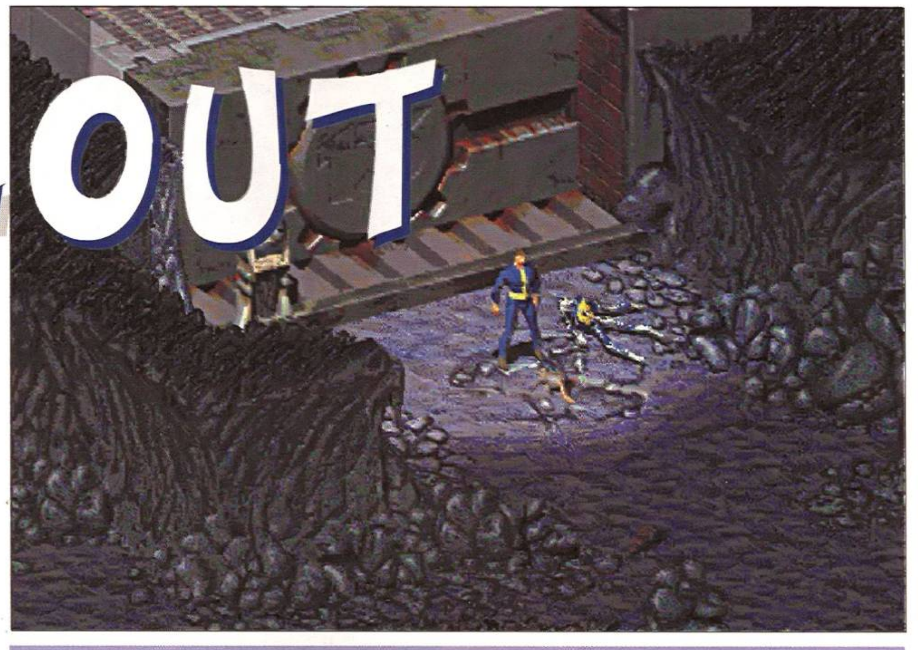
Sobald die Marines gelandet sind, wird es etwas einfacher - jetzt geht es nur noch um das eigene Überleben. Nach einiger Zeit melden die Marines die Ausschaltung einzelner Türme. Sobald es ihnen gelungen ist, den Schild eines Turmes herunterzufahren, wird dieser mit einigen „Full Gun"-Salven aus den Bordgeschützen zerstört. Leider schaffen es die Marines nicht, den Schild des letzten Turmes auszuschalten. Während die taktische Lage auf der Midway diskutiert wird, müssen alle feindlichen Jäger zerstört werden.

Sobald dies geschehen ist, darf gesprungen werden. Im Zielgebiet wartet bereits ein Transporter mit neuem Sprit und neuer Munition. Zusammen mit Blair, Maniac und Maestro geht es zurück zum Wurmloch. Einige Zeit später landet Blair und schaltet den Schild vom letzten Turm aus: Noch eine kräftige Salve, und schon ist es Zeit, die Schlußsequenz zu genießen!


Wahre Helden sind selten


Ein letzter Versuch der Aliens ... Aliens ...

FALLOUT


Jetzt geht's los ...

Im Jahr 2077 lebt es sich gefährlich auf der Welt, denn der zurückliegende Atomkrieg hat verheerende Verwüstungen und eine dezimierte, resignierende Bevölkerung hinterlassen. Eines Tages bekommt ein junger Bewohner eines wohlbehüteten Atomschutzbunkers den Auftrag, in der Außenwelt ein elektronisches Bauteil für die Wasserversorgung zu besorgen, das kaputt gegangen ist ...

Diese Lösung wurde auf der Grundlage der englischen Version des Spiels erstellt. Dadurch können einige Bezeichnungen von der offiziellen Übersetzung der deutschen Fassung abweichen.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Der Held findet sich in einer düsteren Höhle wieder, mit nichts weiter bekleidet als einem schicken, blauen Strampelanzug. Dazu kommt die nötigste Ausrüstung. Vor der Tür von Bunker 13 liegt, wie der Zufall es will, eine Leiche, die ihm noch etwas weitere Munition und ein zweites Messer beschert.

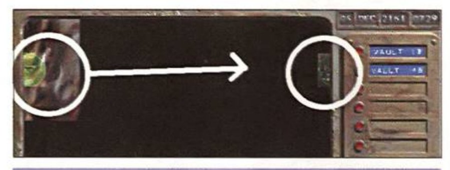
In der Höhle treiben sich einige Ratten herum, und sogleich beginnt er damit, unter diesen ein wenig aufzuräumen und so die ersten Erfahrungspunkte zu sammeln.



Zu Beginn ist die Ausrüstung recht spärlich

Eine gute Taktik, dabei nicht zu Schaden zu kommen, besteht darin, sich einer Ratte bis auf etwa zwei Meter zu nähern und dann in den Kampfmodus zu wechseln. Jetzt kann der Abenteurer noch fünf weitere Schritte zurücklegen und bekommt die angepeilte Ratte so in den dünnen Lichtkreis, der das Sichtfeld im Dunkel der Höhle markiert. Danach zielt er auf die Ratte. Die Trefferwahrscheinlichkeit dürfte über 80 Prozent, im günstigsten Fall sogar bei 95 Prozent liegen, und es sollte nicht schwerfallen, das Tier mit einem Schuß zu erledigen.

Nachdem er die Höhle rattenfrei gemacht hat, benutzt er den Ausgang im Südwesten und landet nach ein paar Schritten auf der „Ausgangsfläche" (Exit Grid) auf der Übersichtskarte. Auf gleicher Höhe im Osten ist eine grün markierte Stelle zu erkennen. Dort muß nach den Worten des Overseers Bunker 15 liegen, wie auch die Liste der bekannten Orte am rechten Bildrand bestätigt. Ein Klick auf den roten Knopf vor der Beschriftung „Bunker 15" bringt den Helden auf den richtigen Weg.


Das Reiseziel kann direkt in der Karte oder rechts in der Bedienleiste gewählt werden


Reisen ist gefährlich, aber auch sehr spannend

ZWISCHENFÄLLE

Bei Reisen auf der Übersichskarte kann es immer wieder zu Zwischenfällen kommen, zum Beispiel zu Überfällen der „Raiders", rücksichtslosen Wegelagerern, oder zu Begegnungen mit Riesenratten und gewaltigen, mutierten Skorpionen. Darum sollte der Spieler stets vor der Reise dafür Sorge tragen, daß er eine geladene Waffe bei sich trägt, am besten in der Hand.

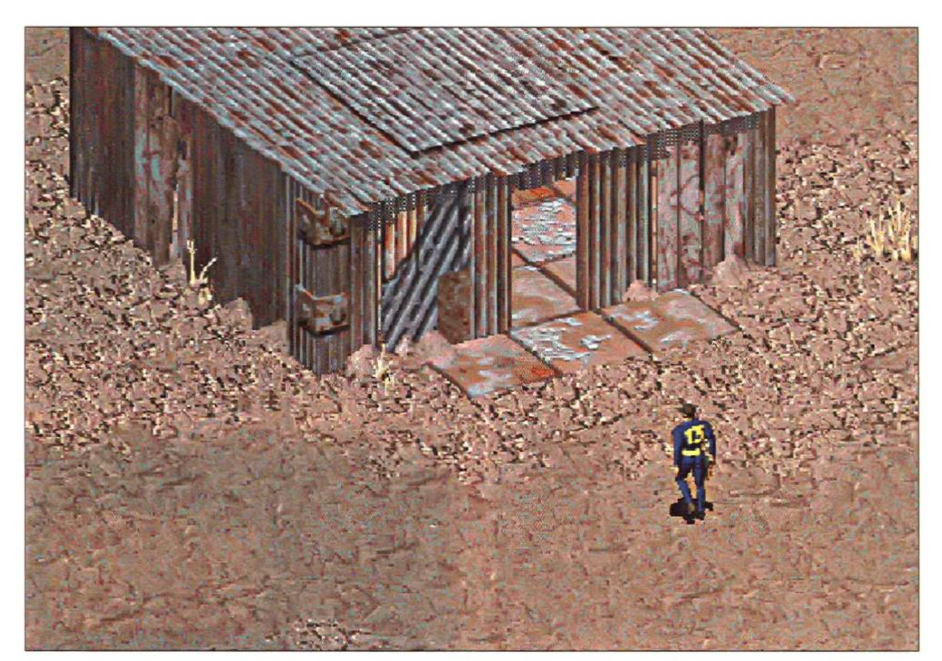
Mit etwas Glück erreicht er sein Ziel aber auch ohne Zwischenstopp. In diesem Fall ist es so, aber unterwegs fällt ein anderer Ort auf, der grün markiert ist.

BUNKER 15

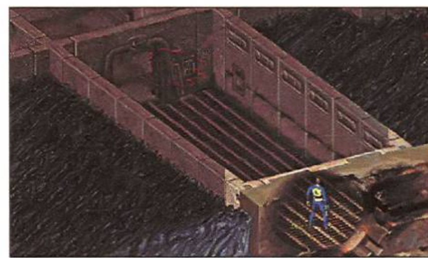
Unbeschadet gelangt der Reisende vor den Eingang von Bunker 15. Mutig steigt er die Leiter hinab und kommt in eine Höhle, wie er sie gerade erst vor ein paar Tagen verlassen hat. Auch hier befinden sich viele Ratten, und so macht sich der Eindringling daran, die Rattenpopulation auf Null zu setzen.



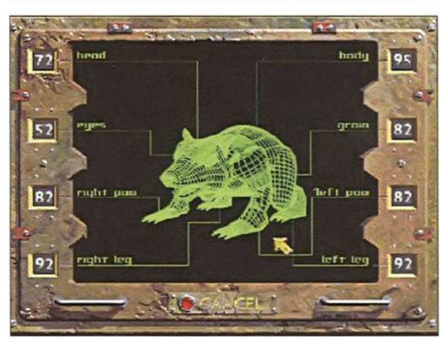
Die StimPacks sind häufig angewendete Arzneimittel



Der Eingang zu Bunker 15



Die Riesenratte ist die erste ernsthafte Prüfung



Gezielte Schüsse schaden der Ratte am meisten

Bald findet er hinten in der Höhle den Eingang zum Bunker, der zu seiner Verwunderung offen steht. Hier scheint niemand mehr zu leben...

...mit Ausnahme einiger kleiner Ratten und einer ziemlich großen Mutantenratte. Damit er den Vorteil, zunächst unbemerkt zu sein, nicht verliert, bedient er sich eines Tricks: Er geht nur wenige Schritte in den Eingangsflur hinein und wechselt dann in den Kampfmodus. Alle möglichen Ziele, auch die durch Hindernisse blockierten, haben jetzt einen roten Umriß, und es fällt überhaupt nicht schwer, die Hauptwidersacherin in dieser Etage des verlassenen Bunkers anhand ihres gewaltigen Umrisses zu identifizieren. Zum Glück teilt sie nicht allzu kräftige Hiebe aus. Man schaltet die Waffe auf gezielten Schuß und nimmt das Vieh ins Visier. Schüsse auf den Kopf stellen einen guten Kompromiß aus Trefferwahrscheinlichkeit und der Chance auf einen kritischen Treffer dar, der die Ratte sofort töten könnte. Für den Schuß wendet der Held sechs Aktionspunkte auf. Im Idealfall hat er nun noch vier Punkte, die er dazu nutzt, den Rückzug anzutreten. Das hat den Vorteil, daß die Ratte für ihren nächsten Angriff wieder heranrücken muß und dafür ihrerseits Aktionspunkte verbraucht, die dann bei der Attacke fehlen. Vor der nächsten Tür liegt rechts eine Service-Luke, die mehrere Fackeln enthält. Auch weiter hinten in einem Krankenzimmer befindet sich Nützliches in einer ebensolchen Luke. Drinnen wuseln weitere kleine Ratten herum, die nun auch ihr Leben aushauchen. Der Fahrstuhl funktioniert leider nicht mehr. Um hier eine Etage nach unten zu kommen, ist ein Seil nötig, das sich aber derzeit nicht in der Ausrüstung befindet.

Der Held verläßt den Bunker also wieder und gelangt auf die Reisekarte.

SHADY SANDS

Es gilt jetzt, den Ort zu untersuchen, der auf der Hinreise aufgefallen war. Da das Ziel nicht bekannt ist, taucht es nicht rechts in der Liste auf, und der Abenteurer muß das Ziel festlegen, indem er dort direkt in die Karte klickt. Der kleine Fleck stellt sich als eine friedliebende Siedlung heraus. Der Ankömmling wird aufgefordert, seine Waffe wegzupacken, was er auch gehorsam tut, indem er auf den roten Knopf am Waffenfenster klickt. Jetzt ist nach außen gewissermaßen nur zu sehen, was er in der „Vorderhand" hält. Was er in der „Hinterhand" hat, bleibt sein Geheimnis. Der Vorteil: Er wirkt unbewaffnet und braucht deshalb kein Mißtrauen zu fürchten, hat aber im Notfall seine Waffe mit einem Mausklick auf den roten Knopf parat, ohne dafür Aktionspunkte opfern zu müssen!

Gespräche mit den Bewohnern ergeben, daß diese oft Probleme mit den mutierten Skorpionen haben und auch mit den Wegelagerern, die weiter südlich in ihrem Stützpunkt hausen. Da deuten sich einige Nebenaufgaben an, bei denen sich ein unerfahrener Held die ersten Sporen verdienen kann. Unter anderem besucht er unten im Süden Razlo, den Arzt des Ortes, der gern ein Gegenmittel gegen das Gift der Riesenskorpione hätte, dazu aber eine Probe eben jenes Giftes benötigt. Hilfreich könnte auch der Kontakt zu Ian sein, der man weiter im Osten anzutreffen ist. Er weiß einiges über einen interessanten Ort im Süden, außerdem läßt er sich vielleicht bei anderer Gelegenheit um Hilfe bitten.



Der Fahrstuhl ist defekt



In Shady Sands ist man jederzeit willkommen

Der Besucher schaut sich nun auch weiter im östlichen Abschnitt des Dorfes um, wo er in einem Wohnhaus in einem Bücherregal ein interessantes Magazin über das Leben in der Wildnis und ein Seil findet. Gerade das hat gefehlt, um im Bunker 15 weiter abwärts zu gelangen!

Übrigens kann er hier auch mit der Wache am Tor und mit Ian handeln. Die Wache hat ein weiteres Seil, das allerdings erst einmal nicht nötig ist, und Ian kann ein wenig Munition liefern, die man im Bunker 15 noch gut gebrauchen kann.

So ausgestattet, beschließt der Held erst einmal, die Sache im Bunker zu Ende zu bringen.

BUNKER 15, EBENE 2

Der Weg führt geradewegs zum Bunkereingang, und er marschiert zum Fahrstuhl, wo er das Seil mit diesem benutzt. Jetzt kann er eine Ebene tiefer herumschnüffeln. Das tun auch etliche Ratten, unter anderem eine spezielle Sorte, die ein Hausschwein in der Erblinie zu haben scheint: die „Schweinsratte".

In Ebene 2 ist in einem der Räume in einem Spind eine Lederjacke zu finden, die zunächst eine gute „Rüstung" abgibt. Außerdem gibt es hier wie gesagt eine Menge Ratten, mit denen der junge Held seine Kampftalente fördern kann, sprich: Erfahrungspunkte sammeln. So wird er spätestens hier in Ebene 2 - wenn ihm nicht schon auf der Reise hierher Skorpione begegnet sind - um eine Stufe aufsteigen. Im Spind liegt übrigens auch ein Seil, mit welchem er Ebene 3 erreichen kann.

DIE ERSTEN STUFENANSTIEGE

Sobald der Held eine bestimmte Anzahl von Erfahrungspunkten gesammelt hat, steigt er um eine Stufe auf. Ist er erstmals bei 1000 Punkten angelangt, erhält er Fertigkeitspunkte, die er auf seine Fähigkeiten verteilen kann. Wichtig ist zunächst die Förderung der Waffenfertigkeiten, also zunächst der Handfeuerwaffen, denn mit denen hantiert er zu Beginn überwiegend. Außerdem ist es ratsam, bei jedem Anstieg ein paar Pünktchen für die wichtigsten anderen Talente abzuzwacken, vor allem für die Redegewandtheit und das Knacken von Schlössern. Bei Stufe 3 (6000 Punkte) kann man erstmals eine Sonderbefähigung auswählen. Im Falle dieses Helden fiel die Entscheidung auf den „Blitzmerker" (swift learner). Diese Eigenschaft verleiht bei Stufenanstiegen Boni von 5 Prozent pro Level, was besonders auf einer niedrigen Spielstufe eine sinnvolle Wahl ist.

BUNKER 15, EBENE 3

Mit dem frisch gefundenen Seil geht es abwärts in die unterste Ebene. Hier trifft der Held noch einmal auf eine Riesenratte und eine Menge kleinerer Kollegen, die das Punktekonto bereichern. Daneben gibt es vor allem Munition zu finden und auch zwei Handgranaten, die allerdings gegen die Ratten verschwendet wären. Mit dieser Beute und der Gewißheit, dort unten alles ausgerottet zu haben, kann sich der Suchende wieder auf den Weg ans Tageslicht machen.

SHADY SANDS: DIE RIESENSKORPIONE

Der Abenteurer kehrt nach Shady Sands zurück, um sich jetzt an größere Aufgaben zu wagen und nebenbei mehr über die Umgebung zu erfahren. Er spricht also den Wächter am Tor an und läßt sich zu den Höhlen der Riesenskorpione bringen. Seine Taktik bei Skorpionen unterscheidet sich grundsätzlich von jener gegen die weitaus harmloseren Ratten: Er sollte grundsätzlich versuchen, die Skorpione einzeln zu eliminieren, indem er jeden einzelnen durch einen Schuß aus der Ferne erst weglockt und dann erledigt. Dabei sollte er jede Gelegenheit zum Schuß nutzen, bis der Skorpion so nah ist, daß er in der nächsten Runde angreifen könnte. Jetzt nutzt man seine insgesamt zehn Aktionspunkte für einen Schuß (5) und dafür, wieder etwas Distanz - fünf Felder - zwischen sich und die Bestie zu bringen. Bei korrekter Berechnung wird der Skorpion exakt einen Aktionspunkt zuviel benötigen, um die Distanz wieder auszugleichen, und kann infolgedessen nicht mehr angreifen! Die „Hit and run"-Taktik zieht der Held so lange durch, bis der Skorpion tot ist, und holt sich dann den nächsten.



Die Munition kann hier unten schon mal knapp werden



„Blitzmerker" ist eine gute Wahl für den Start



Es gibt insgesamt drei Bezirke



Aradesh ist der Boß in Shady Sands



Die Bewohner haben Probleme mit Banditen und Skorpionen


Die Skorpione können durchaus gefährlich sein

Sollte doch einmal ein Skorpion zulangen und den Helden dabei vergiften, ist das kein Beinbruch: Die Vergiftung bewirkt sporadische Verluste von Lebensenergie, vergeht aber schließlich von selbst. Ansonsten sollte der Held nicht vergessen, wenigstens einen der Skorpione zu untersuchen und ihm den dicken Stachel abzunehmen, denn der Arzt von Shady Sands gibt ihm dafür ein Gegenmittel gegen das Gift. Es gibt übrigens für jeden Stachel eine neue Flasche, die immerhin 50 Hubbucks wert ist ... Für die Reinigung der Höhlen gibt es 500 Abenteuerpunkte. In Shady Sands hört der Abenteurer auch etwas über zwei weitere Orte, nämlich Junktown und die Zentralstadt der Gegend, kurz Hub genannt.

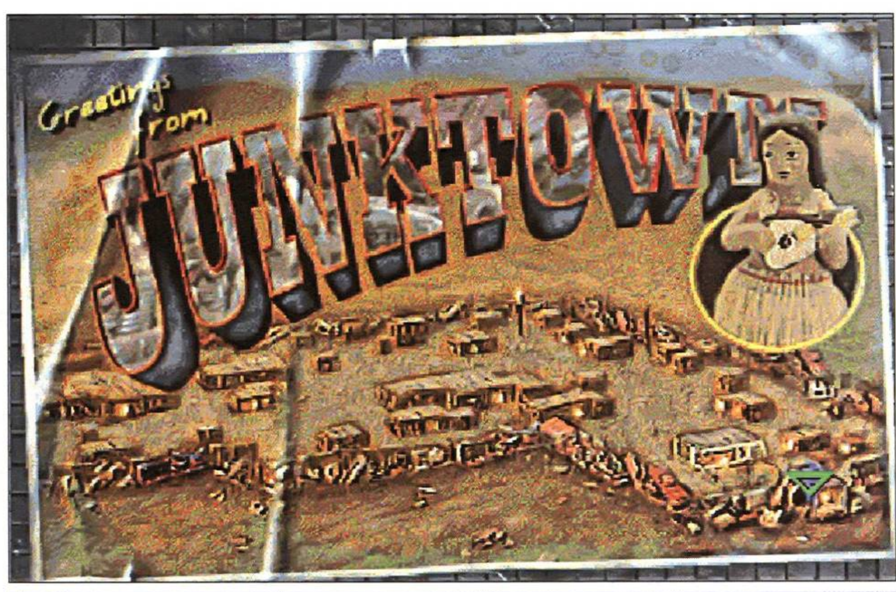
AUF DEM WEG NACH JUNKTOWN

Er verläßt Shady Sands erst einmal in Richtung Junktown. Unterwegs hält er die Augen offen und entdeckt so abseits der Route wieder etwas, das eine kleine Siedlung sein könnte. Zwar unterbricht er deshalb nicht gleich den Weg, aber er freut sich schon auf einen weiteren Ort, der die Neugier reizt.

JUNKTOWN

Dieser beschauliche Ort gleicht einer Burg, deren Mauern aus Autowracks bestehen. Hier scheint eine strenge Ordnung zu herrschen, aber es ist doch so wie immer: Wo viel Licht ist, ist auch Schatten. Die von Killian Darkwater, dem mächtigen Mann der Stadt, aufgestellte Stadtwache hat Probleme mit dem Besitzer eines Spielkasinos im Norden der Stadt.

Dieser „Gizmo" bedient sich einer Jugendgang, um seine finsteren Machenschaften durchzuziehen. Das Problem: Man kann dem gerissenen Verbrecher nichts nachweisen. Soviel wird schon aus den ersten zwei Gesprächen am Tor klar, und das riecht mal wieder nach einem spannenden Betätigungsfeld für furchtlose Helden.



Die Beschaulichkeit täuscht

Zunächst scheint eine Unterhaltung mit Mr. Darkwater angebracht: Man begibt sich nach Norden und benutzt die Exit-Fläche, um in den mittleren Sektor des Orts zu kommen. Darkwater ist im „General Store" zu finden und zeigt sich gesprächsbereit. Plötzlich, während der Unterhaltung, wird ein Attentat auf Darkwater verübt. Der Held greift geistesgegenwärtig ein und erledigt den Meuchelmörder, bevor er Darkwater gefährlich werden kann.

Darkwater ist ganz gerührt und gibt dem Besucher den Auftrag, den als Mafia-Boß verdächtigten Gizmo abzuhören. Dafür stattet Darkwater den Undercover-Agenten mit einer „Abhöre" und einem Tape aus. So marschiert der Abenteurer ein weiteres Mal nach Norden bis in den oberen Sektor der Stadt, wo ein dickes Schild unmißverständlich die Anwesenheit eines Kasinos andeutet. Gizmo sitzt ganz hinten an seinem Schreibtisch. Der Job ist einfach: Man spricht den Mafioso auf das mißlungene Attentat an und bietet sich selbst anschließend als Assassine feil. Gizmo bekennt daraufhin, unbedingt Darkwaters Kopf zu wollen, und erteilt ausgerechnet dem Helden den Auftrag, ihm diesen zu bringen.

Als guter Bürger übergibt der Abenteurer das Tape Darkwater und willigt auch ein, als Belastungszeuge gegen diesen aufzutreten. Das kann zu einem Gefecht mit Gizmo und seinem Leibwächter führen, welches die beiden nach Möglichkeit nicht überleben sollten.

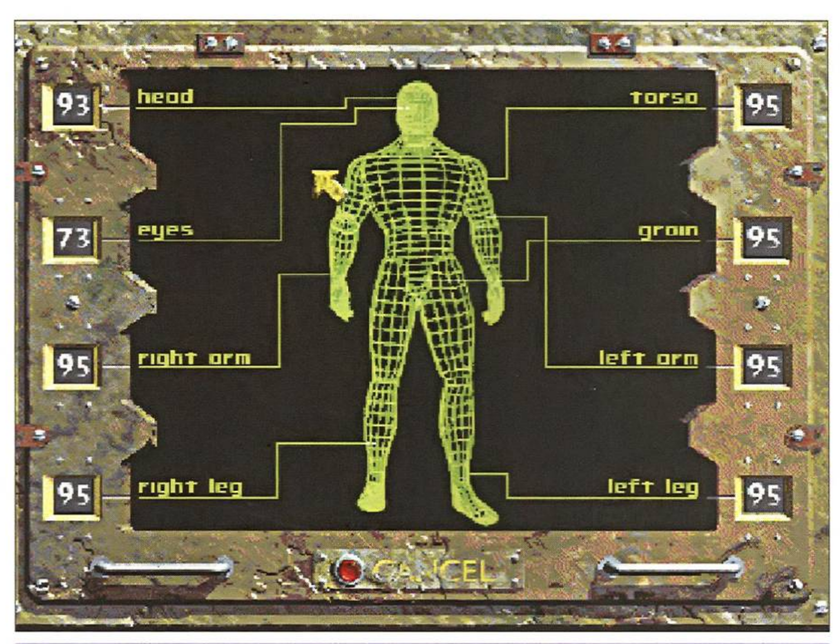
Wenn alles glücklich verläuft, kann sich der Held noch einmal mit dem Chef der Stadtwache unterhalten, der vorn am Tor steht. So erhält er den Auftrag, die Skulz-Gang zu erledigen. Diese hatte zuvor für Gizmo gearbeitet und ist jetzt eigentlich überflüssig. Also geht der Abenteurer ins „Scum Pitt", und zwar pünktlich um 20 Uhr, als handelte es sich um ein Rendezvous. So wird er Zeuge, wie die Tresenkraft ein Mitglied der Skulz um die Ecke bringt. Na so was! Er klaut anschließend die Urne vom Tresen und bringt diese zu Vinnie, dem Anführer der Gang, der sich im „Crash House" im hinteren Raum aufhält. Prompt wird der Urnenträger zum neuen Mitglied der Gang gekürt und soll sich an der Ermordung des Kerls beteiligen, der das Skulz-Mitglied erledigt hat. Der Held hat jetzt die Wahl: Er kann zum Chef der Wachmannschaft eilen und ihn einweihen, oder er kann in die Bar „Scums Pitt" gehen und dort auf eigene Faust alle Skulz umlegen. In jedem Fall sollte er die Urne wieder der Tresenkraft aushändigen.


Am besten lockt man die Skorpione einzeln an



Gizmo ist bei der Stadtwache nicht sehr beliebt

Jetzt kann er diesen netten Ort eigentlich verlassen, um sich einmal die Zentralstadt (Hub) anzusehen, aber eventuell begegnet er auch noch Philip, der gerade ein Problem mit einem Hund hat, der ihn nicht in sein Haus lassen will. Dieser Köter ist mit etwas Fressen, also einem „Iguana-on-the-stick", leicht glücklich zu machen und folgt dem Helden jetzt überall hin! Das ist sehr praktisch, da der Hund kein schlechter Kämpfer ist und ihn in Gefechten unterstützt!

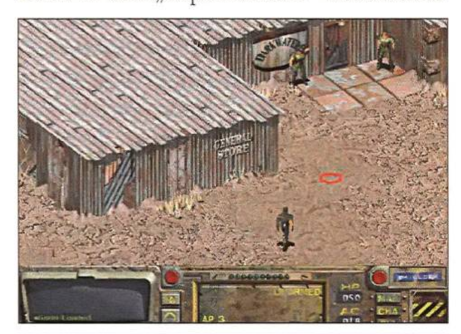


Gezielte Schüsse sind das beste Mittel zu einem schnellen Ende des Kampfes

Jetzt sucht der Held weiter im Osten der Stadt den mutierten Harold, der ihm wahrlich ein paar interessante Dinge zu berichten hat, vor allem wenn er ihn mit etwas finanzieller Unterstützung beglückt.
Als nächstes geht er zum Leiter des Ladens, an dessen Wand groß die Buchstaben FLC prangen, im zentralen Distrikt im Westen. Der Knabe ist nicht ganz geheuer, aber er rät dem Helden, bei einem gewissen Dekker nach Arbeit zu fragen. Dieser ist im Nachtclub gegenüber zu finden.

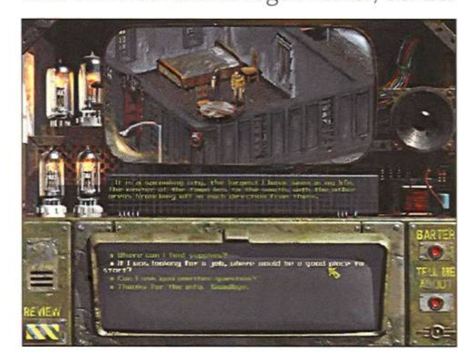
In der Zentralstadt

Hier gibt es fürwahr viel zu erkunden. Dieser Reiseführer wird sich vor allem auf die wesentlichen Dinge konzentrieren müssen. Ein Besuch beim Waffenhändler in der Altstadt kann für jemanden interessant sein, der den Nahkampf liebt, denn hier kann er den „Superhammer" bekommen.

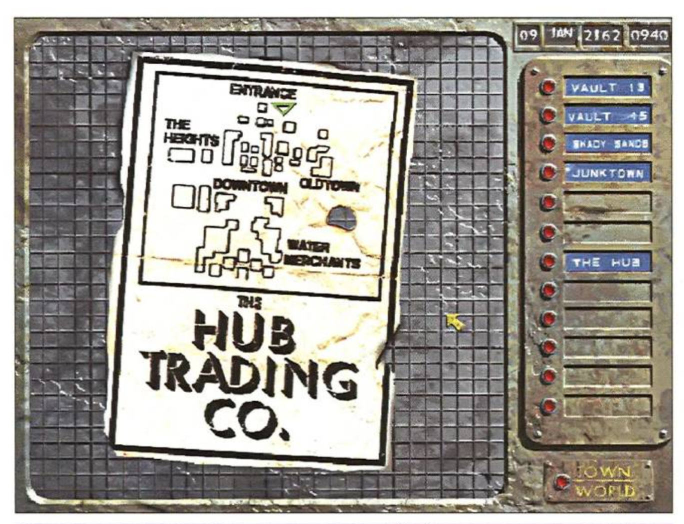

Der Besuch bei Darkwater gerät zum spannenden Ereignis

Dazu müßte sich der Held das Angebot des Händlers anschauen und diesen anschließend fragen, ob er nicht etwas mit ein „bißchen mehr Bums" hat.
Es lohnt sich im übrigen, hier mit vielen Personen zu sprechen. So erfährt der Wandersmann, wo er zum Beispiel die „Bruderschaft des Stahls" finden kann, außerdem den Ort Necropolis und den „Knochenacker" (boneyard). Überdies ist von verschwundenen Karawanen die Rede, was wieder nach einem sinnvollen Betätigungsfeld klingt. Der Held unterhält sich am besten einmal mit Butch, dem Anführer der „Far Go Traders", der ihn in der Tat beauftragt, die Ursache herauszufinden. Übrigens können auch ein paar Infos über die „Todesklauen" (death claws) nicht schaden. Erst anschließend wird ein Besuch des Waffengeschäfts von Beth fällig, denn ein Angestellter der Far Go Traders bekommt hier Rabatt. Beth ist im übrigen auch extrem gesprächig und sorgt für eine Menge neuer Informationen.

Hier gilt es zunächst, den Bodyguard Kayne zu überzeugen, daß man unbedingt mit Dekker reden muß. Das Gespräch mit Dekker ist interessant: Er bietet dem Arbeitssuchenden den Job, einen Kaufmann zu beseitigen, der in einem Bezirk weiter westlich lebt. Der Held nimmt zum Schein an und marschiert geradewegs zum Sheriff des Städtchens, um Dekker anzuschwärzen. Der Sheriff ist begeistert und bittet den aufrichtigen Petzer, bei der



Gespräche bringen neue Informationen

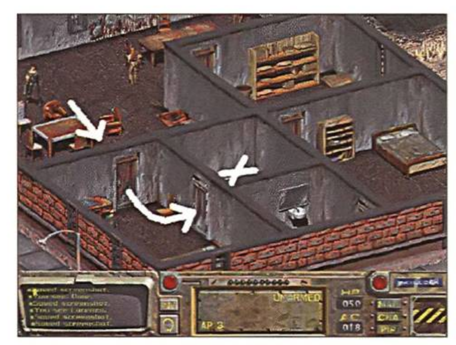


Die Zentralstadt ist sehr groß



Harold ...


Hier geht es zur Diebesgilde


Der Weg zur Kette!


Hier lauern finstere Burschen

Verhaftung des Schurken zu helfen. Da jener (hoffentlich) fit und bestens ausgerüstet ist, nimmt er an und legt die komplette Gang inklusive Dekker persönlich um. Die beiden beteiligten Gesetzeshüter helfen dabei nur wenig.
Dekkers ehemaliges Versteck eignet sich jetzt gut als Lager für den eigenen überquellenden Waffenvorrat. Nachdem wieder Ordnung im Rucksack ist, geht's zur Polizei, um dort den Rest der Belohnung einzuheimsen.

Ein kleiner Nebenquest wartet noch in einem anderen Keller in der Altstadt, in dem auch ein paar Fallen und verschlossene Türen zu finden sind. Hier residiert die Diebesgilde. Wenn es gelingt, bis in das hintere Zimmer vorzudringen, bekommt der Held den Auftrag, dem Kaufmann, dem schon Dekker an den Kragen wollte, eine Halskette zu stehlen, um so Mitglied der Gilde zu werden.

Das Areal des Kaufmannshauses ist gut bewacht und wird am besten des nachts aufgesucht. Der Held schleicht (!) hinten im Uhrzeigersinn um das Haupthaus herum bis an die vordere rechte Ecke. Dort wartet er ab, bis die Wache vor der Tür weggeht, um sich um die nächste Ecke mit einer anderen Wache zu treffen. Jetzt rennt (!) er zur Tür, geht schnell hinein und schließt die Tür hinter sich, bevor die Wache wieder da ist. Drinnen schleicht er ebenfalls, und zwar zu der hellen Kiste in der Mitte der Wohnung. Diese gilt es aufzubrechen, um dann die Kette zu entnehmen. Heraus kommt der Dieb, wie er hinein gelangte. Der Anführer der Diebe belohnt ihn dafür mit elektronischen Dietrichen, die noch gute Dienste leisten werden.

Eine schwere Aufgabe wartet noch in der Altstadt, nahe der Stelle, an der man in den Bezirk gelangt. In einem kleinen Haus halten ein paar finstere Gesellen ein Mitglied der „Bruderschaft des Stahls" gefangen. Die Befreiung des guten Mannes bringt ein paar Abenteuerpunkte ein, ist aber auch ganz schön gefährlich! Einer von den Finsterlingen hat eine Schrotflinte, mit der er auch gut umzugehen weiß.
Ein anderer wichtiger Termin führt den fürsorglichen Helden zu den Wasserkaufleuten im zentralen Bezirk. Hier nämlich kann er erfahren, daß die Ghoule, die in Necropolis leben, nicht mit den Wasserkaufleuten handeln wollen. Also müssen sie wohl einen anderen Weg gefunden haben, um die Wasserversorgung zu sichern. Vielleicht haben sie ja einen Wasser-Chip?

Nebenbei besteht die Möglichkeit, bei den Wasserkaufleuten eine Verlängerung der Frist zu erkaufen, falls es einmal eng werden sollte. Dafür sind aber 1000 Hubbucks zu bezahlen.

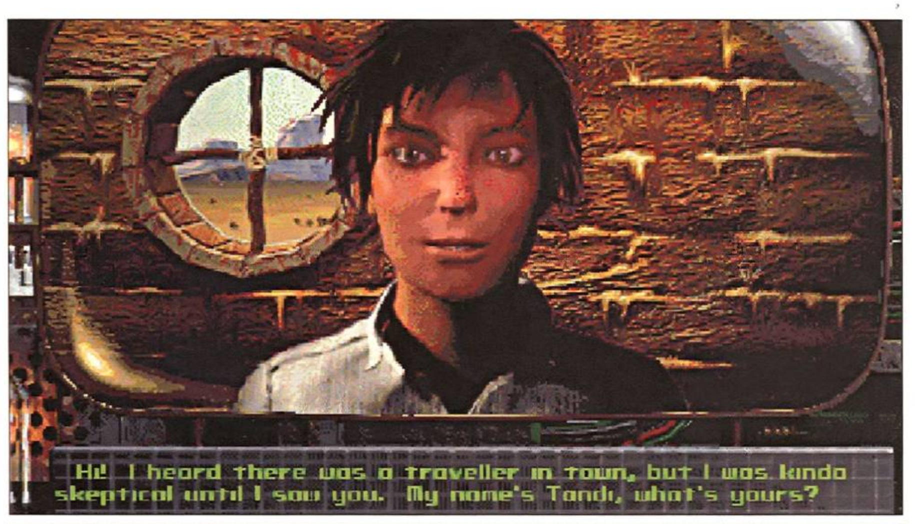
Das wäre erst einmal das wichtigste in der Zentralstadt. Auf Wunsch kann sich der Reisende noch als Begleitschutz für eine der Karawanen verdingen, wozu er sich nur bei einer der ansässigen Firmen melden muß (etwa den Far Go Traders). Im Grunde lohnt das aber nur, wenn er nicht lange warten muß und das Ziel der Karawane in die Planung paßt. Die Karawanen werden recht häufig überfallen, und die Gegner sind meist nicht von Pappe.
Der Held beschließt, noch einmal Shady Sands aufzusuchen.

WIEDER IN SHADY SANDS

Hier erfährt der Gast, daß die arme Tandi von einer Gruppe Wegelagerer, genaugenommen den Khans, entführt wurde. Er unterhält sich mit dem Ältesten, Aradesh, und erhält den Auftrag, Tandi zurückzuholen. Höchste Zeit also, sich den Unterschlupf der Wegelagerer südlich von Shady Sands anzusehen.

DER UNTERSCHLUPF DER WEGELAGERER

Hier geht der Held den einzig wahren Weg: Er sucht den Anführer Garl auf und sagt ihm, daß er das Mädchen abholen wolle und ihn herausfordere. Der Kampf wird mit bloßen Händen ausgetragen, und man sollte Garl möglichst erledigen. Eine gute Taktik besteht darin, erst gezielte



Tandi wurde entführt


Die Wasserlieferanten helfen bei Zeitdruck



Die Khans warten schon


Wenn das mal nicht ins Auge geht ...


Kurz vor dem Abstieg. Die Sucht nach RadAway ist ein unangenehmer Nebeneffekt

Schläge auf die Beine zu richten, um Garl zu Boden zu werfen, und dann nach seinen Augen zu schlagen.

Nach gewonnenem Kampf kann der stolze Sieger Tandi mitnehmen und bringt sie zu ihrem Vater nach Shady Sands. Anschließend kehrt er zu den Wegelagerern zurück und erledigt auch den Rest. Nun wird es Zeit, sich einmal in Necropolis nach dem Wasser-Chip umzusehen.

Necropolis

Der Ankömmling gelangt zuerst in den Hotel-Distrikt. Die einzelnen Bezirke sind hier nicht wie gewöhnlich verbunden, sondern können nur über die Kanalisation erreicht werden. Der Abenteurer steuert also den nächsten Kanaldeckel an und klettert hinab. Dort unten trifft er eventuell auf einige friedliche Ghoule, mit denen er sich unterhalten kann. So erfährt er, daß es in der Tat einen Wasser-Chip gibt und daß dieser deshalb benutzt wird, weil die Wasserpumpe defekt ist. Er erklärt sich natürlich „selbstlos" bereit, die Pumpe zu reparieren.

Im Zentrum von Necropolis begibt sich der Held zum Anführer der Ghoule, Set. Dieser erzählt von einigen Supermutanten, die ihm Probleme bereiten. Set ist übrigens todkrank und wird mit Sicherheit ein Opfer der Mutanten, also warum sollte man ihm nicht zuvor ein, äh, friedvolles Ende bereiten? Set hat ein paar schöne Sachen bei sich, und es wäre doch schade, wenn sie in die falschen Hände gerieten...

Nach vollendeter Tat wandert der Abenteurer weiter und kommt zum Wasserwerk. Hier sind schon die Supermutanten eingefallen, die sich zunächst noch friedlich verhalten. Er unterhält sich mit Harry, deren Anführer, und wird vor die Wahl gestellt: Er kann Harry folgen und kommt so in ein geheimes Labor, aus dem nur schwerlich wieder herauszukommen ist, oder er lehnt ab und tötet Harry. Letzteres ist zwar ebenfalls ungeheuer schwer, aber immer noch leichter, als aus dem Labor zu entkommen... Im übrigen werden auch die anderen Mutanten nicht stillhalten. Einer von ihnen hat einen Flammenwerfer; er darf auf keinen Fall zu nahe herankommen!
Wenn es dem Helden gelingt, dieses Gefecht zu überstehen, hat er in Sachen Bewaffnung erst einmal ausgesorgt. Hier führen kritische Treffer zum Ziel, die meist nur mit gezielten Schüssen zu erreichen sind.
Anschließend kann man das Gebäude betreten, dessen Eingang Harry bewachte. Hier gibt es einen Abgang in die Kanalisation. Unten findet der Abenteurer ein paar merkwürdige Teile, die stark nach Abfall aussehen. Damit sucht er noch einmal den Ghoul in der Kanalisation auf, der dem Überbringer daraufhin drei Elektronikbücher vermacht, die dieser gut gebrauchen kann. Jetzt kann er oben im Haus die Wasserpumpe reparieren. Im Süden des Hauses gibt es einen weiteren Abstieg in die Kanalisation, und darunter liegt ein alter Bunker. Hier findet sich der lange gesuchte Wasser-Chip.



Die Bruderschaft des Stahls

Bevor der Held zum Bunker 13 zurückkehrt, erfolgt ein Besuch bei der Bruderschaft. Sofern er über genügend Beredsamkeit verfügt, wird ihm der linke der beiden Wächter die Aufgabe übertragen, etwas vom „Alten Orden" zu bringen, womit er eine Stelle meint, die sonst nur als „Das Glühen" bezeichnet wird. An jener Stelle brach wohl einst eine atomare Explosion aus, und der Ort ist noch heute verstrahlt... Mit einem kurzen Blick in den Terminplaner vergewissert sich der Held, daß er noch etwas Zeit hat. So entschließt er sich, zunächst einmal den anheimelnden Ort aufzusuchen, den man den Knochenacker nennt.

Der Knochenacker

Dieser Ort besteht aus drei Bezirken, nämlich Adytum, ein scheinbar friedlicher Ort, Downtown, wo die Blades leben, die Gun Runners im Osten, und die Bibliothek, Unterschlupf der „Anhänger der Apokalypse". Zunächst schaut sich der Wanderer in Adytum um und unterhält sich dort mit Miles, dem Chemiker, und Zimmerman, dem Bürgermeister. Dieser möchte gern die Anführerin der Blades tot sehen, denn angeblich ist sie schuld am Tod seines Sohnes. Miles hat dagegen einen zivilen Job anzubieten: Er braucht ein paar Ersatzteile, um die hydroponische Farm zu reparieren.

Der freischaffende Detektiv sucht nun die Blades in ihrem Quartier auf. Die Anführerin ist überrascht wegen der Anschuldigungen. Sie kann ihre Unschuld mit einem Tape beweisen, das sie ihm auch aushändigt. Es enthält eine abgefangene Nachricht der Regulators, einer Söldnertruppe, die Adytum unter Kontrolle hat. Die Regulators haben den Bladers den Mord in die Schuhe geschoben, obwohl sie ihn selbst begangen haben, um Zimmerman ihren „Schutz" als nützlich zu verkaufen. Na also, Fall geklärt? Nicht ganz...

Der Held kehrt zu Zimmerman zurück und öffnet ihm mit dem Tape die Augen, woraufhin ihm ein anwesender Regulator dieselben im nächsten Moment auf ewig schließt. Nun bricht ein handfester Krieg mit den Regulators aus, der erst beendet ist, wenn auch der letzte von ihnen erledigt ist. Dabei sollte die unbeteiligte Zivilbevölkerung nicht zu Schaden kommen!

Nach abgeschlossenen Aufräumarbeiten besucht der furchtlose Recke die Anführerin der „Anhänger der Apokalypse", Nicole. Sie würde sich freuen, wenn er herausfände, was in der Kathedrale vor sich geht.

Schließlich sollte er noch die Gun Runners besuchen, aber dazu muß er durch das Gebiet der Todesklauen. Er kann sich zunächst so durchschleichen und bekommt von Gabriel, dem Anführer der Gun Runners, den Auftrag, die Klauen zu beseitigen. Rein zufällig deckt sich dies mit dem Wunsch der Blades, ein paar Waffen in die Hände zu bekommen. „Waffen für die Blades" lautet nämlich die Bezahlung, die sich Ragnar aussucht, falls er die Todesklauen beseitigt.

Er braucht eine gute Ausrüstung, um es mit diesen Biestern aufzunehmen, und er muß sie alle erledigen, einschließlich der Mutter im Keller. Außerdem muß unbedingt das Gelege dort unten zerstört werden, sonst kommen die Todesklauen wieder.



Die Generatoren versorgen das Gebäude wieder mit Strom, also auch den Fahrstuhl

Mit der Erfolgsmeldung kehrt der Held zu Gabriel zurück, der nun beschließt, vor Ort zu bleiben, jetzt, wo die Klauen weg sind und auch die Regulators.

In dem Gebiet, in dem zuvor die Todesklauen gehaust haben, kann Ragnar noch ein paar Abfallteile finden, die er erst zu Miles bringt, dann zu Smitty und noch einmal zu Miles.

Jetzt ist hier alles erledigt, und er kann sich „Das Glühen" anschauen. Er sollte aber auf jeden Fall ein Seil und wenigstens zwei Portionen „Rad-X" im Gepäck haben, sonst lohnt die Reise nicht. Aber Vorsicht vor der Sucht, das kann gefährlich werden!

DAS GLÜHEN

Hier reist der Held nicht direkt zum gewünschten Ort, sondern stoppt zunächst in einem angrenzenden Quadrat der Landkarte. Dort nimmt er nun genug „Rad-X" ein, um den Widerstandswert auf 100 Prozent zu bringen. Jetzt kann er zum Krater gehen und das Seil links am gebrochenen Stahlträger anbringen. Daran klettert er nach unten.

Das Wichtigste hier ist, den Paladin in der Power-Rüstung zu finden und ihm eine Holodisc abzunehmen. Die Leiche liegt in einem Raum rechts in der ersten Ebene, aber der Held muß einen Umweg gehen, um dorthin zu gelangen.

Damit wäre das Wesentliche erledigt, aber hier gibt es noch weit mehr zu entdecken. Insgesamt existieren drei Zugangskarten, die zu den Aufzügen passen. In Ebene 6 kann der Held die Generatoren reparieren, um dann in Level 5 die Roboter zu erledigen und alles Brauchbare einzusacken.



Für die Fahrstühle braucht mal Keycards


Hier liegt der tote Paladin

Außerdem gibt es hier einen Computer, der Daten über die Herkunft der Supermutanten enthält.

Zurück bei der Bruderschaft

Die erstaunten Wächter lassen den wahnsinnigen Helden jetzt passieren. In Ebene 1 sucht dieser den Trainingsraum auf und spricht dort mit dem Paladin. Der bedankt sich für die Rettung der Geisel in der Zentralstadt, und man darf sich einen Gegenstand aussuchen. Die Power-Rüstung scheint eine feine Sache zu sein ...
Der Held erhält diese von Michael, der nahe dem Ausstattungsraum zu finden ist. In den nächsten beiden Ebenen befinden sich eine Werkstatt, eine Bibliothek und ein Arzt, der Operationen durchführen kann, die dauerhaft die Fähigkeiten verbessern.
In Ebene 4 tagt der Ältestenrat, auch der Anführer der Bruderschaft ist hier. Wer mit den hohen Herren spricht, erfährt, daß sich eine Armee aus dem Norden nähern soll. Der Held erklärt sich bereit, die Gegend zu untersuchen, und verläßt die Bruderschaft wieder, um noch einmal Adytum beim Knochenacker zu besuchen.

Adytum, Knochenacker

Hier unterhält er sich zunächst mit Miles über die Power-Rüstung. Der bittet Ragnar, ihm aus der Zentralstadt vom Bibliothekar ein paar Magazine über Chemie zu bringen. Einmal Zentralstadt und zurück: Man schleppt die Bücher an, und Miles macht dafür die Rüstung noch eine Spur besser. Übrigens sollte der Held unbedingt ein Plasma-Gewehr im Gepäck haben, denn wenn er dieses zu Smitty bringt, bastelt dieser daraus ein „Turbo-Plasma-Gewehr", die beste Energiewaffe, die man sich wünschen kann.
So ausgestattet, macht sich der Wanderer auf nach Nordwesten, erst zum Bunker 13 und dann in die Ecke der Karte, zur Militärbasis.

Bunker 13

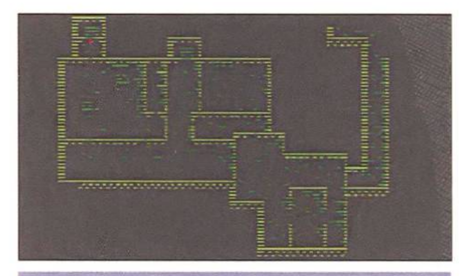
Der strahlende Held bringt den Wasser-Chip nach Hause und unterhält sich hier mit dem Aufseher, der ihm den Auftrag gibt, die Brutstätte der Mutanten zu vernichten. Außerdem soll er deren Anführer töten.

Die Militärbasis

Das Gelände wird von ein paar Wächtern bewacht, und es ließe sich bei der Bruderschaft des Stahls Unterstützung anfordern. Da aber die Paladine nicht mit ins Gebäude gehen, ist das verschwendete Zeit.
Die Wachen werden so erledigt. Eine davon trägt ein Funkgerät, mit dem der Held Kontakt mit den Wächtern im Inneren aufnimmt. Er schreit in die Muschel, daß er hier von einem unbekannten Gegner angegriffen werde. Das stiftet etwas Verwirrung. Drinnen kann er alle erledigen - was so leicht aber nicht ist. Gute Erfahrungen hat er mit zwei Raketenwerfern gemacht...
Die Energiefelder, die häufig die Durchgänge blockieren, sind leicht zu überwinden. Bei den roten nimmt man beim Durchqueren etwas Schaden, die grünen lassen sich kurzfristig ausschalten, indem man den Emitter repariert.
In der unteren Ebene trifft der Held auf den Leutnant und einen gewissen Van Haagen, der zur Kathedrale gehört. Auch diese beiden dürfen jetzt den Löffel abgeben.
Jetzt heißt es nur noch den Raum mit den vielen Computern finden. Die Techniker sind umzulegen, bevor sie zu nahe kommen, denn sie neigen zur „Selbstsprengung". Am Hauptcomputer ist nun die Selbstzerstörungssequenz einzuleiten. Ein Tip: vorher speichern! Es gibt mehrere Codes, und einige setzen den Countdown zu kurz, so daß man nicht mehr rechtzeitig aus dem Gebäude kommt.
Glücklich in der Außenwelt, beschließt der Held, zu guter Letzt der Kathedrale einen Besuch abzustatten.

Die Kathedrale

Hier trifft er auf Helfer von den Anhängern der Apokalypse. Nicole hatte zuvor von einer Frau hier erzählt, die es zu finden gilt. Er sagt ihr das Paßwort „Roter Reiter" und erfährt so von einer geheimen Tür, zu der nur Morpheus den Schlüssel hat.


Der Gang aus Fleisch liegt im Westen von Ebene 3

Morpheus findet sich eine Etage höher. Dazwischen liegen eine schwer zu öffnende Tür und das eine oder andere Gefecht. Die Tür ist notfalls mit Dynamit zu öffnen. In der oberen Etage sind die Probleme nur über den Kampf zu lösen. Das wird sehr hart...

Bei der Leiche des Morpheus findet der Held den gesuchten Schlüssel und kehrt zur unteren Ebene zurück, um jetzt in den Keller zu gehen. Das untere Bücherregal im Osten entpuppt sich als Geheimtür, die sich bei näherer Untersuchung öffnet. Dahinter warten Kämpfe mit komischen Tieren. Er betritt den dahinter liegenden Bunker und kämpft sich bis in Ebene 3 durch, wo er in der Ostwand eine Geheimtür findet, die in einen „Gang aus Fleisch" führt. An dessen Ende wartet der Obermutant. Der Gang wird alle drei Runden einen neuen Mutanten „ausspucken", und wer hier entlanggeht, nimmt Schaden. Die Sicht leidet darunter, und unter Umständen ist es nötig, sein medizinisches Talent auf sich selbst anwenden, um wieder alles klar vor Augen zu haben. Unerschrocken nähert sich der Held dem Mutantenmeister, und es kommt zu einem letzten Gespräch. Er könnte sich jetzt den Mutanten anschließen, aber er lehnt ab, und der Showdown beginnt. Am besten verbirgt er sich hinter einer der Säulen und feuert sporadisch mit seiner „Turbo-Flinte" auf den Obermotz.

Ist dieser erledigt, beginnt eine Selbstzerstörungssequenz. In der vierten Ebene lagert ein Atomsprengkopf. Jetzt gilt es nur noch, schnell aus der Kathedrale herauszukommen und - das war's!


In Ebene 4 lagert ein Atomsprengkopf

Lands of Lore II

Götterdämmerung

Dies ist die Geschichte von Luther, Scotias Sohn. Sie berichtet von fürchterlichen Dienern des Bösen und seltsamen Rätseln. Lang und beschwerlich war sein Weg, doch kann nun von glorreichen Heldentaten berichtet werden.

Die Höhle des Drarakels

Nach seiner Flucht aus Gladstone fand sich Luther in einer Art Höhlenhof wieder, schutzlos, verfolgt von den Schergen des Bösen. Zumindest konnte er sich gleich einer Grundausrüstung bemächtigen.



Dieser Wache verdankte Luther seine erste Ausrüstung

Er betrat die Höhle in Richtung Westen und beobachtete einige Wachen. Das Schlußlicht der Patrouille konnte er mit einem kräftigen Schlag erledigen. Weiter ging es nach Norden. Zu seiner Linken versperrte ein Felsen einen Weg. Es läßt sich nicht mehr genau zurückverfolgen, was nun passierte. Entweder erfolgte eine Verwandlung in eine Echse, die es unserem Helden ermöglichte, durch den schmalen Spalt im Felsen zu schlüpfen, oder aber eine Mutation zum Monster - in diesem Fall muß er den Felsen beiseite geschoben haben.
Sein Weg führte ihn weiter nach Norden. Clever brachte er eine Konstruktion aus Balken und Steinquadern zum Einsturz, um eventuelle Verfolger abzuschütteln.
In den Räumlichkeiten zu seiner Rechten befanden sich einige Ausrüstungsgegenstände. Er folgte dem Gang nach links, bis zu den schwarzen Pfützen, die er mit einem Blitz entzündete. Der anschließenden Raum mit dem Lavasee war einer weiteren Beachtung nicht würdig. Er verließ ihn in nördlicher Richtung, überquerte eine Brücke und traf auf das Drarakel.

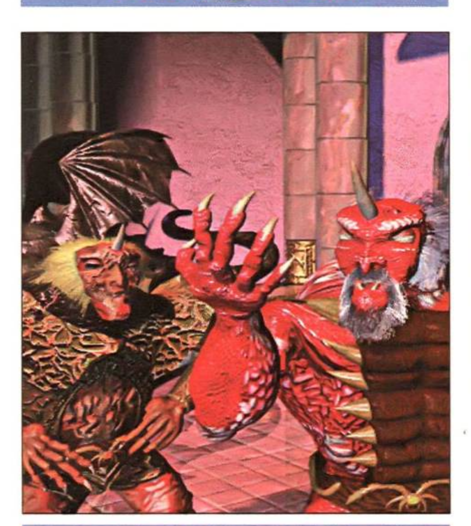


So schnell kriegt ihn keiner!



Heiß wie in der Hölle ...

Die Halle des Drarakels


Das Drarakel und Belial – wahrlich kein schöner Anblick

Frieden gebührte dem Skelett (im Raum hinter dem Tor), denn es war friedlich. Generell galt, sich nur mit Feinden anzulegen, die auch Streit suchen - oder natürlich mit solchen, denen man wirklich 100%ig überlegen war.
Eine Berührung der Wand hinter dem Gobelin öffnete einen Geheimgang, welcher in des Drarakels Museum führte. Auf Luthers Rundgang bot sich die Möglichkeit, viele nützliche Gegenstände einzusammeln. Im östlichen Teil des Museums befand sich eine verschlossene Abteilung. Ein Hebel - hinter dem letzten Bild in der Galerie im Norden verborgen - ermöglichte den Besuch dieser Sektion. Unser virtueller Freund zerstörte die Sanduhr, durchbrach die Wand und sprang durch ein Loch gleich dahinter.
Er durchlief den folgenden Korridor und traf wieder auf ein Skelett, das nach dieser Begegnung etwas „zerstreut" aussah. Schließlich öffnete er die Tür und bat den Drachen um einen Ritt zum südlichen Kontinent.


Dem pfiff der Wind im wahrsten Sinne des Wortes durch die Rippen...

Der Hulinen-Dschungel


Seltsame Katzen bewohnten den Dschungel

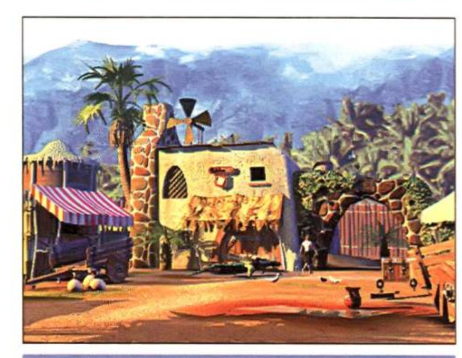
Sicher am Ziel angelangt, erfolgte ein Marsch nach Norden. Unser Held traf auf einen Hulinen, der einen Dorfeingang bewachte. Shalla und ihre Tochter würden vermißt, Grund genug, ihm den Zutritt zum Dorf zu verweigern.
Auf der Suche nach Shalla traf er im Südwesten, kurz nach einer Doppelbrücke, auf Kit'yara. Er unterhielt sich mit ihr und erhielt diverse Gegenstände. Sodann ließ er ihr Domizil hinter sich und folgte dem ersten Pfad gen Süden. Schon wieder Hulinen! Recht verschwiegene Burschen, wie sich herausstellen sollte.
Luther schlug sich durch das Gestrüpp, gezwungen, sich mit zahlreichen Blitzen einen Weg zu bahnen. Jenseits des Unterholzes fand sich eine Höhle.

Die Höhlen

Langsam tastete er sich voran und mußte alsbald ein mehrköpfiges Monster erlegen. Weiter westlich offenbarte sich eine Erdspalte. Mit Hilfe seines Bogens brachte er die Decke darüber zum Einsturz und konnte das Hindernis so überwinden. An der nächsten Weggabelung wandte er sich nach links. Die Spinne im angrenzenden Raum sollte niemanden mehr erschrecken ...
In einem kleinen Raum im nördlichen Teil der Höhle verbarg sich Shalla, in einer Ecke kauernd. Sie ließ sich davon überzeugen, daß die Spinne beseitigt war und begab sich heim. Auch ihr Befreier kehrte zurück zur Stadt der Hulinen und wurde nun gleich eingelassen.


Pfui Spinne!

Die Stadt der Hulinen


Die Stadt der Hulinen

In einer Seitenstraße am Rande der Stadt verriet ein Huline die Losung „Ankhman". Auf Bacatta stieß unser Freund im Süden Nach kurzer Unterhaltung versprach er ein Wiedersehen und verabschiedete sich. Im Westen scheinbar nichts Neues, mit Ausnahme eines eingebildeten Königs. Ganz in der Nähe seiner Residenz befand sich jedoch ein scheinbar verlassenes Haus, die Diebesgilde! Das Zauberwort „Ankhman" gewährte ihm Einlaß. Sein Auftrag: Kelsrick zu töten.


Aug' in Aug' mit Kelsrick

Luther ging in die Wälder und suchte das Kloster auf. Geradewegs gen Süden gelangte er über eine Brücke ans Ziel.


Der Klostergarten

In der Bücherei riet ihm Dawn, Bruder Julian aufzusuchen. Diesen beeindruckte die Geschichter über das Drarakel. Julian bat um eine Wachskopie der Runen aus Shallas Gefängnishöhle.



Die Höhlen II

Luther orientierte sich westlich jener Stelle, an der zuvor die Spinne ein Ende gefunden hatte. Er stieß auf vier Zeichen und notierte sich deren Reihenfolge. Die Plattform des Lifts (mit der Flöte zu „rufen") war mit acht Knöpfen versehen, um die verschiedenen Stockwerke anzusteuern.
Im Stockwerk 2 führte eine Berührung der drei Steinblöcke unter der Decke dazu, daß eine Geheimwand verschwand und eine Heilquelle zum Vorschein kam. Eine Spinne bewohnte Stockwerk 3. Da im Nest unter anderem zwei Blitzschlagkristalle lagen, mußte sie sterben. Das Stockwerk 4 offenbarte einen weiteren sprechenden Stein sowie einen Echsentunnel zum sechsten Stockwerk.
Stockwerk 5: Luther berührte die drei Steine zu seiner Linken und öffnete damit eine Geheimwand. Der verborgene Weg führte zu einem Ring der Regeneration. Kaum hatte er das Stockwerk 6 betreten, senkte sich auch schon ein riesiger Steinblock herab und blockierte seinen Rückweg. Der Weg hinauf führte zu einer Kammer. Rechts waren drei Knöpfe in die Wand eingelassen. Der clevere Held kramte seinen Zettel heraus und war damit in der Lage, diese Knöpfe in der richtigen Reihenfolge zu drücken (links, links, rechts, oben). Daraufhin erhöhte sich die Rampe weiter und ermöglichte den Zugang zu einem Raum. Es galt nun, ein primitives Verschieberätsel zu lösen, und schon hoben sich zwei Geheimwände; zudem verschwand der Steinblock, der den Weg zum Aufzug versperrte.
Im Stockwerk 7 wurde Luther auf eine Schriftrolle aufmerksam. Sobald er jedoch die entsprechende Räumlichkeit betrat, senkte sich diese, und zwei Steinkugeln rollten umher. Er wich aus und konnte den Raum schließlich verlassen, als die Fahrt nach unten ein Ende fand.
Per „Aufzug" ins achte Stockwerk. Eine Stelle in unmittelbarer Nähe seines Ankunftsortes sah stark nach Exit aus. Die Ölpfütze davor war allerdings verdächtig. Rechts fand sich eine Öffnung in Form einer Flöte, in die unser Freund sein Instrument einführte. Eine Überbrückung des Öls war nun möglich, auch wenn gleich im Anschluß rotierende Messer warteten. Glücklicherweise konnte er in Blickrichtung (von der Brücke aus) einen rettenden Geheimgang entdecken. Er huschte hinein und orientierte sich dann links. Am Ende des Ganges konnte er sich gerade noch rechtzeitig umdrehen, um einen Felsball zu bemerken, der nur wenige Schritte vor ihm im Boden einschlug. Mit einem Blitz sorgte er nach diesem Schrecken für Licht und sprang in das Halbdunkel des Bodens.
Die Runen auf dem Totem konnten mit dem Bienenwachs kopiert werden. Luther verließ damit den Höhlenkomplex und überreichte am Eingang Dawn einen der Abdrücke.
Im Kloster überreichte er Julian den verbliebenen Wachsabdruck und machte sich dann auf, um nochmals Kit'yara zu besuchen. Als er sie schließlich im Wald antraf, überreichte sie ihm ein Geschenk für ihren Sohn Daniel.
Weiter zu dem Gebiet der Wilden. Bacatta lenkte die Wachen von Gladstone ab und erlaubte ihm so das Überqueren der Brücke. Ein Spinnenangriff sorgte für erhebliches Durcheinander, der Weg in den Dschungel der Wilden war nun frei.

Der Dschungel der Wilden

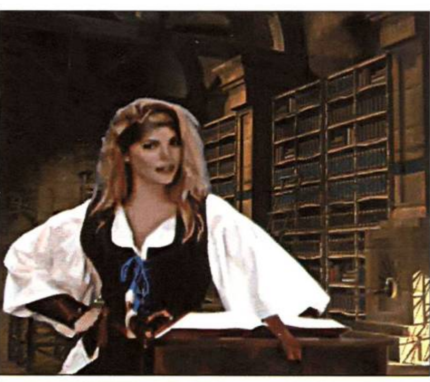
Alsbald traf Luther auf einige Wilde, unter ihnen Daniel, dem er das Geschenk überreichte. Der Beschenkte verlor alsbald sein Schwert, und so nahm unser Freund es an sich. Wieder auf sich allein gestellt, führte sein Weg tiefer in den Dschungel, nach Südosten. Nach einer seltsamen Begegnung beim Tempel ging es weiter nach Norden. Beim Dorf der Wilden präsentierte er der Wache Daniels Schwert und wurde eingelassen. Es bot sich auch gleich die Gelegenheit, die Waffe zurückzugeben.



Luther schlenderte durch das Dorf und ließ sich von der Kräuterhändlerin beschenken. Zögernd stimmte er der Aufforderung des Gurus zu, seinem Stamm beizutreten. Er mußte nun vom Dracoiden-Friedhof ein Silberblatt besorgen. So verließ er das Dorf wieder und stieß im Süden auf einen Krater. Geschickt hüpfte er von Pfeiler zu Pfeiler und gelangte so hinein.

Die Dracoiden-Ruinen

Luther zerschoß zahlreiche Kristalle auf Sockeln und Steinnadeln. Unmittelbar nachdem er die Ruinen betreten hatte, führte ihn sein Weg nach Westen, zu einer Zugbrücke. Er hielt sich weiterhin westlich und gelangte zu dem Turm eines Magiers.
Mit Hilfe der unter Blitzbeschuß gesetzten Kristallkugeln entfernte der holde Held die zahlreichen Barrieren - zuerst die nach unten, dann die nach oben. Im ersten Stockwerk befand sich nahe der Treppe ein Kristall, der seiner „Erleuchtung" harrte. Des weiteren zierte eine Kralle, die sich später noch als wichtig erweisen sollte, ein Podest.
Auf der nächsten Etage mußte eine Kreatur erlegt werden. Ferner legte er die Armschienen aus der Wandnische an und erfuhr, daß er damit zu den Toten sprechen konnte. Er begab sich zurück zu den Höhlen und entdeckte an der nächsten Ecke nach dem Turm einen weiteren Kristall. Eine Tür öffnete sich, Luther durchquerte den anschließenden Raum und landete in einem weiteren, mit drei großen Spiegeln. Einer transportierte ihn in den Wald, der zweite zurück in die Ruinen und der dritte zum Dracoiden-Friedhof.



Dawn entwickelte sich immer mehr zur Leseratte



Bacatta wartete im Wald



Ein Häscher aus Gladstone



Der Dracoiden-Friedhof

Es galt, das Tor mit dem Schlüsselstein zu öffnen. Die magischen Riegel vor den Gebäuden ließen sich überwinden, indem man die Gesichter in der Wand mit verschiedenfarbigen Kugeln fütterte. Von besonderer Wichtigkeit war eine unverschlossene Tür im Norden des Friedhofs; das letzte Gebäude auf der linken Seite enthielt nämlich eine Glaskugel. Damit stand eine Rückkehr zum Turm an. Luther legte die Kugel dort in die Klaue, woraufhin sie sich weiß verfärbte.
Wieder auf dem Friedhof, suchte er jene Tür, die sich mit der weißen Kugel öffnen ließ. Zuerst ging er nach Westen bis zur Mauer, dann nach Norden, wobei das zweite Gebäude sein Ziel war. Im sonst leeren Raum befand sich ein Hebel, mit dem sich im südlichen Nachbarhaus eine Geheimtür öffnen ließ. Auf dem Boden war dort eine weitere Glaskugel zu finden. Zurück zum Eingang. Luther stieß ein Faß um und ließ es den Berg hinunterrollen, so daß es in einem Haus zerbarst. Er entfernte sich ein wenig und zauberte einen Blitzschlag der Spruchstärke 4 auf das Öl. Die Explosion riß ein Loch in den Boden, in welches er sogleich hinabstieg. Nördlich waren eine weitere Kugel und ein „Farbgenerator" zu finden. Unser Freund lud beide Kugeln mit der Farbe blau und begab sich wieder ans Tageslicht.
Nun kletterte er auf eine niedrigere Ebene und erklomm eine Treppe in Richtung Südosten. Dort befanden sich zwei Gebäude, die sich mit den blauen Kugeln öffnen ließen. In einem fand sich eine Armbrust, im anderen unterhielt er sich mit dem Geist eines ehemaligen Dracoiden-Priesters. Dieser übergab ihm eine Urne und beauftragte ihn, seinen toten Körper zu finden, diesen zu verbrennen und die Asche in die Urne zu füllen. Als Belohnung winkten Silberblätter.
Luther begab sich zuerst zum gelben Farbgenerator und benutzte diesen. Mit der gelben Kugel öffnete er die entsprechenden Türen und sammelte die ungeladenen Kugeln dahinter ein.
In den Ruinen suchte er den Fluß auf. Eine Statue war in einem Gebäude zu finden. Unser virtuelles Alter ego verfolgte den Fluß in Richtung Norden, überquerte schließlich eine Brücke und erreichte einen großen See, in dessen Nähe sich ein Raum mit einem Körper und einem Altar befand. Er zog den Körper auf den Altar und brachte zwei Kugeln (gelb und blau) zum Leuchten – schon wurde der Körper eingeäschert. Auf dem Rückweg zum Friedhof lud er im Turm des Magiers eine der Kugeln weiß auf.

Der Bursche war auch schon mal gesünder ...



Belial in voller Häßlichkeit

Luther betrat den südöstlichen Teil des Friedhofs und öffnete mit Hilfe des Ankhs eine Tür. In dem Raum befanden sich drei Podeste, die nach eingehender Untersuchung drei Halterungen für Kristallkugeln offenbarten. Nachdem er seine drei Kugeln richtig eingesetzt und das Ankh abermals benutzt hatte, öffnete sich eine Tür. Dahinter traf er einen weiteren Dracoiden-Geist und plauderte kurz. Sodann nahm er seinen Körper aus dem Sarg und kehrte zu den Ruinen zurück, zur Statue.
Er übergab den Körper der nahegelegenen Urne und ließ den Dracoiden die Statue beschwören. Während er letztere auf ihrem Weg begleitete, nutzte er den magischen Speicherstein. Wasser ergoß sich in die Höhlen! Glücklicherweise konnte er sich mit Hilfe der schwimmenden Holzgegenstände retten.

Der Dschungel der Wilden II

An der Oberfläche traf Luther auf Dawn. Er verschenkte seine magischen Armschoner und bekam im Gegenzug ein Zauberamulett und einen sprechenden Stein. Erneut begab er sich zum Friedhof, um den Dracoiden-Priester aufzusuchen. Der bedankte sich und zauberte Silberblätter herbei.
Im wilden Dorf überreichte Luther das Blatt und wählte im Zweikampf gegen einen Gegner aus der Sippe den Nahkampf. Er siegte und bekam vom Guru einen Trank gegen den Lharkon (mit einem Silberblatt zu kombinieren – ein effektives Anti-Lharkon-Mittel) sowie ein Amulett.
Auf zum Gebäude im Süden des Dschungels, westlich des Tempels. Einer der Wilden ließ ihn eintreten und darin einige Gegenstände einsammeln. Schließlich wandte er sich gen Osten, zum Fluß. Vom anderen Ufer reichte ein Ast nahezu herüber, und so konnte unser Sportsfreund herüberspringen. Er erklomm den Hügel und suchte den Lharkon auf. Das eigens kreierte Mittel kam zum Einsatz, und schon war der Weg in die Klauenberge frei.

Die Klauenberge

Luther traf auf Dawn und unterhielt sich nett, bevor er seinen Weg nach Norden fortsetzte. Nahe einer Brücke, die über eine Erdspalte führte, fanden sich bei den Teerquellen im östlichen Gebäude Armschienen. Sodann überquerte er die Brücke, stieg in den Tunnel hinab und er-

reichte eine Lichtung mit einem See. In einer Höhle zur Rechten mußte eine Polarkatze erlegt werden.
Unser heldenhafter Freund verwandelte sich in die Eidechse, um in einen Tunnel hinter den Stalagmiten zu kriechen. Darin befand sich ein Stein der Ahnen sowie eine der Kristallkugeln. Letztere galt es mit einem Blitzschlag zum Leuchten zu bringen, woraufhin sich ein Gebäude aus dem See erhob. Von einer Eisscholle zur anderen hüpfend, gelangte Lui nahe genug heran, um die Breitaxt Blizzard in sein Inventar aufnehmen zu können.
In den Eispassagen ging es weiter bergab. Sobald sich der Schnee unter seinen Füßen selbständig machte, brachte er sich entlang der Wand zu seiner Rechten eiligst in Sicherheit. Die Lawinengefahr gebannt, ging er dann wieder ein Stück zurück und wandte sich den Höhlen zu. Er stieß auf Kenneths Leiche, durchsuchte diese und fand ein Foto. Diese warf er gegen die Wand und erhielt so ein Foto. Die Klippen waren sein nächstes Ziel. Er sprang auf den Weg unter sich und traf alsbald auf Bacatta. Dieser wußte zu berichten, daß Dawn in Gefangenschaft geraten war.



Die Zitadelle

Aggressive Monster! Eine intensive Nutzung des Speichersteins war hier lebenswichtig.
Nachdem der erste Raum von Widersachern befreit werden konnte, berührte Luther die Kugel in der Mitte des Raumes. Zwei weitere Kristalle befanden sich im nächsten Raum, rechts gelangte man zu einer Art Brutkammer. Unser Held rottete das komplette Nest aus, indem er einen Lichtblitz zur Decke schoß, und kam zudem in den Besitz einiger wertvoller Gegenstände (Hellebarde, Armbrust, Schild). Hinten im Raum fand sich dann noch eine Kugel, mit deren Hilfe er sich seinen weiteren Weg ebnete. Ein Korridor auf der anderen Seite führte zu einem Aufzug, ebenfalls über eine Kristallkugel zu aktivieren. Im nächsten Raum galt es, allerlei magisch versiertes Ungetier auszulöschen.



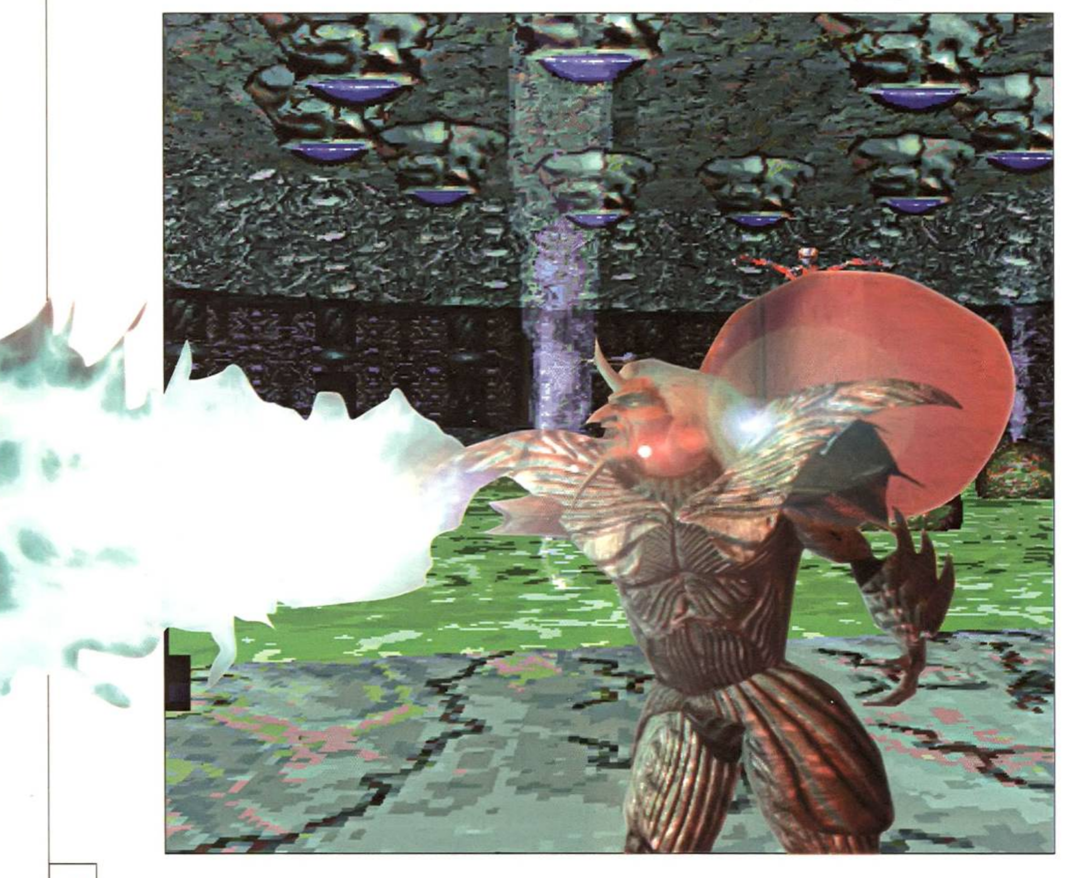
Was für ein Gestank!

Nördlich befanden sich zwei weitere Räume. Der rechte führte zu einem Gang, der wiederum in einen Raum mündete. Luther sprang in den Kreis und wurde in ein Gefängnis teleportiert. Er attackierte die Zellentür und bemerkte dabei einen Hebel, welcher sich als sehr nützlich erwies. Die Mitgefangenen flüchteten sogleich (andernfalls lebten noch einige der Ruloi). Östlich der Gefangenen befand sich eine der bekannten Kugeln, diesmal hinter einem Pfeiler versteckt. Eine Berührung brachte sie zum Glühen. Der linke Raum enthielt ebenfalls eine Kugel, wobei eine Berührung hier einen Durchgang in nördlicher Richtung freilegte. Lui öffnet schließlich eine weitere Tür und wurde sogleich von zwei Statuen unter Beschuß genommen. Rückzug nach Norden!
Zurück in jenen Raum, in welchem aus einer Wand Plattformen herausragten. Luther sprang diese hinauf und fand sich auf einer Art Brücke wieder. Die Schüsse verfolgend, erreichte er eine Tür, die dank der so zahlreich aktivierten Kugeln nicht länger verschlossen war.
Kurz gesucht, fand sich der Eingang zum inneren Bereich. Nachdem er die Tür berührt und eine kurze Kampfsequenz beobachtet hatte, krabbelte eine gewaltige Spinne ihrem Untergang entgegen. Der holde Held wandte sich dann einem Podest zu und legte sein Schwert Feuersturm darauf, so daß es mit der Magie des Traumsteins erfüllt werden konnte. Er bemächtigte sich dieses Steins und kehrte zum Eingang zurück. Schließlich befreite er Dawn und begab sich erneut zum Tempel der Hulinen.

Der Tempel der Hulinen

Luther betrat den Tempel mit Hilfe des Traumsteins und fand eine Leiche auf dem Boden. Im nächsten Raum erwartete ihn ein Altar mit zwei Kristallkugeln. Er stattete jetzt der Kapelle im Osten einen kurzen Besuch ab und besorgte sich hinter dem Altar im Norden eine Alge sowie toxische Farbe. Wieder zurück, plazierte er die Alge in der linken und die Farbe in der rechten Kugel, woraufhin sich hinter ihm eine Plattform erhob. Auf diese mußte die Leiche gezerrt werden. Auf eine Berührung hin schoß ein Lichtblitz hervor, und der tote Körper verschwand. In der Kapelle erwartete ihn wenig später noch ein grüner Kristall, welcher sich vor einem mit grüner Flüssigkeit gefüllten Pool in einem Stein verbarg.
Es verschlug Luther in den nördlichen Teil des Tempels, zu den Schlafräumen und einer Küche. Als die Spinnen die Wand durchbrachen, folgte er ihnen ins nächste Areal. Der erste Raum bot drei sargähnliche Gebilde sowie eine Flöte in einem von diesen. Lui ging durch den Korridor gegenüber und wandte sich nach links. Hinter einer Ecke dann ein etwas makaberes Schauspiel: Die Leiche war wieder aufgetaucht, in Kombination mit einem Tisch und einer großen Maschine. Experimentierfreudig drückte der Holde den Knopf in der Nähe des Körpers, woraufhin dieser zu Brei wurde und dem Apparat hinten eine Box zu entnehmen war. Diese führte er in die zweite Maschi-

ne ein und konnte dann die Statue entnehmen.
Luther folgte dem Gang weiter und drückte den Knopf. Es offenbarten sich Stufen, die zu einem Schlafraum führten. Er verwandelte sich in eine Echse und sprang auf das rote Sofa-ähnliche Teil und von dort in einen Echsentunnel, in dem sich ein zu drückender Knopf fand.
Mit der Statue begab er sich zurück zum Anfang. Es ging weiter nach links. In der Wand befand sich eine leere Nische, in welche er die Statue stellte. Die Nische schloß sich, und aus dem Boden erhob sich ein Podest mitsamt einer zweiten „Kristallscherbe".
Erneut am Eingang, führte ihn sein Weg nach Westen, wobei er die erste Gelegenheit nutzte, nach links abzubiegen. In dem Raum befanden sich zwei große Kugeln und Kristallschnitzereien auf dem Boden. Luther legte die Kristalle in die Kugeln, und die Wand öffnete sich. Durch den neuen Ausgang verließ er den Raum und benutzte den Traumstein mit den dafür vorgesehenen Öffnungen in dem Pfeiler. Die sich anbietende Wendeltreppe kam ihm durchaus gelegen.
Im folgenden Raum befanden sich drei Torbögen. Unser virtueller Freund durchschritt zuerst jenen zu seiner Linken und fand sich an der Spitze eines großen Labyrinthraumes wieder. Von Plattform zu Plattform springend, war es ihm möglich, den Raum zu durchqueren und schließlich in einen weiteren zu gelangen. In diesem führte ein Pfad zu einer Statue in der Mitte. Er folgte dem Weg und wurde von Feuerbällen beschossen. Schließlich nahm er sich das Götzenbild sowie die heilenden Schriftrollen und wurde wieder zurück an den Anfang des Raumes teleportiert.
Torbogen Nummer 2 führte in einen Raum, dessen Boden zu zwei Seiten wegkippte. Luther, gar nicht dumm, tötete die anwesenden Vögel und balancierte den Boden mit ihren Kadavern so perfekt aus, daß es ihm schließlich ein leichtes war, die vier Knöpfe zu drücken. Daraufhin öffnete sich die Tür zum nächsten Areal. Er verließ den Raum durch die Tür, nicht jedoch ohne sich zuvor noch die zweite Statue genommen zu haben.
Der letzte Torbogen brachte ihn in einen Raum, in welchem drei Pfade zum Rand führten, alle jeweils am Anfang von einer Feuerwand blockiert. Unerschrocken durchquerte Lu diese Hindernisse und betätigte jeweils am Ende des Pfades einen Knopf. Er überquerte eine sich herabsenkende Brücke und kam zu einer dritten Götze.
Mit den drei Götzenbildern ging er um die Torbögen herum und folgte der Passage, die sich hinter dem mittleren befand. Kein Problem sollte jenes Gebiet darstellen, dessen Boden schwarz gefärbt war, mit einer bereits bekannten nützlichen Flötenöffnung, gleich darauf die Falle mit den rotierenden Messern sowie der rettende Geheimgang. Klar, auch die Steinfalle mußte wieder dabei sein, dieses Mal allerdings um einiges gefährlicher. Als Luther um die Ecke eilte, entdeckte er zu seinem Glück zwei Knöpfe. Er wandte sich um und betätigte diese, woraufhin sich der Boden absenkte und er in Sicherheit war. Gleichzeitig öffnete sich eine Tür, die er durchschritt.
Im nächsten Raum senkten sich drei Behälter von der Decke herab. Luther stellte seine Götzenbilder hinein, woraufhin sich eine Treppe offenbarte, die zum nächsten Raum führte. Darin befand sich eine Holzbrücke, die sich etwas absenkte, sobald man sie betrat. Wieder erschlug er zwei Vögel und zerrte ihre Kadaver auf die Brücke, so daß diese ihm als Fahrstuhl dienen konnte.
Unten befand sich ein weiterer Klon von Belial, den unser Held umgehend vernichtete. Er betrat die Halle im Osten und benutzte den Traumstein. Daraufhin erhob sich die Stadt der Ahnen aus dem Wasser.



Die Stadt der Ahnen

Luther gelangte auf eine Art Balkon über der Stadt. Per Aufzug war die Hauptebene erreichbar. Von dort begab er sich in die Stadt und hielt sich rechts. Als die Straße nach Norden führte, folgte er ihr und entdeckte bei der nächsten Richtungsänderung eine Öffnung direkt vor sich. Er schlüpfte hindurch und verließ den Eingangsraum in östlicher Richtung.
Der folgende Raum bot drei Trinkbrunnen, die Luther einfror und danach zerschlug. Attacken mit der Armbrust Valkyrie, der Axt Blizzard oder mit Eissamen aus dem Klauengebirge führten hier alle zum Ziel, je nach Belieben. Den Block nahe des Eingangs zerrte er zu dem Quadrat auf dem Boden. Danach ging es die Stufen hinunter, um ebenso zu verfahren.
Eine Geheimwand offenbarte sich, und er passierte diese sogleich. Auf der anderen Seite führten Treppen wieder nach oben, geradewegs auf eine Statue zu, die einen Elfenbeinsplitter hielt. Er schnappte sich diesen und eilte zurück zu den Stufen, da die Decke sich nun senkte.
Zurück auf die Straße - zuerst nach Westen, dann nach Süden, bis zu einem Seitenraum. Unser heldenhafter Freund öffnete Türen und sah eine Statue hinter einer Schlucht. Bar jeder Vernunft schritt er über die Felsspalte und, siehe da, es erschienen Steinstufen unter seinen Füßen. Abermals kehrte er zur Straße zurück und folgte ihr, bis sie in ein Labyrinth mündete. In diesem Areal gab es drei wichtige Merkmale: Eine sich drehende Steinscheibe, eine glühende weiße und eine glühende rote Kugel.

Luther zerstörte die Steinscheibe mit seiner Waffe. Sodann zauberte er einen zerstörungswütigen Spruch aus der Schamanengruppe auf die weiße Kugel, danach einen Blitz auf die rote. Kurz darauf flog ein Feuerball durch den Raum und traf die Mitte des nördlichen Turms. Durch die Wucht der Explosion wurden sämtliche Türen aufgesprengt.

Lui erreichte die Tür, ging die Treppe hinauf und sah einen beweglichen Block sowie eine Kugel. Letztere entpuppte sich als Transporter, und so schob er den Block hinein und folgte ihm. Auf der anderen Seite angekommen, schob er den Block in das dafür vorgesehene quadratische Loch vor sich. Er umrundete das Tor und entdeckte ein glühendes Achteck. Auf eine Berührung hin erhob sich ein Teil des Turmes in der Mitte des Zentralgebietes.

Zur Kreuzung in der Stadt zurückgekehrt, wandte sich unser Freund nach Süden. Als er an der Baustelle der ganz besonderen Art vorbeikam, ging er nach rechts und schon wenig später nach Norden. Dort verbarg sich ein weiterer Seitenraum. Er betrat diesen und fand sich in der Nähe eines Energiefeldes wieder - außerdem erwarteten ihn zwei Kugeln an jeder der Seitenwände. Mit Hilfe des Blitzzaubers brachte Luther sie alle zum Leuchten, woraufhin sich eine Geheimtür zwischen ihnen öffnete. Der Gute ging hindurch und sah in dem nun folgenden Raum weitere Kugeln, die nur darauf warteten, mit einem elektrischen Schlag erweckt zu werden. Als auch dies erledigt war, verschwand das Energiefeld aus dem Hauptraum.

Hinter dem nun nicht mehr vorhandenen Energiefeld verbarg sich ein Elfenbeinsplitter. Lu griff danach, und in diesem Moment erloschen alle Lichter. Wasser bedeckte obendrein den Boden und fing an zu steigen. Panisch rannte er nach Süden, bis zu einer Mauer. Er betastete die Wand und aktivierte dadurch einen Mechanismus, so daß sich eine Geheimtür öffnete und er das Gebäude zur Straße hin verlassen konnte.

Er ging um den Angelpunkt, bis zur östlichen Seite des südlichen Ausgangs der Zentralstraße. Dort befand sich ein weiterer Raum in Richtung Süden. Er betrat diesen und fand einen Brunnen mit einem Elfenbeinsplitter. Um diesen zu bekommen, fror er den Brunnen ein und zerschlug ihn. Dann ging er den Ring entlang und nahm den westlichen Ausgang.

Luther folgte der Straße gen Süden und gelangte an einen weiteren Seitenraum, der sich in östlicher Richtung befand. Hier galt es, eine Geheimwand zu berühren, um Zugang zu der versteckten Kammer zu erhalten. Er durchquerte die neue Öffnung und erreichte einen großen Raum mit einem unerreichbaren Silberblatt an einer Seite.

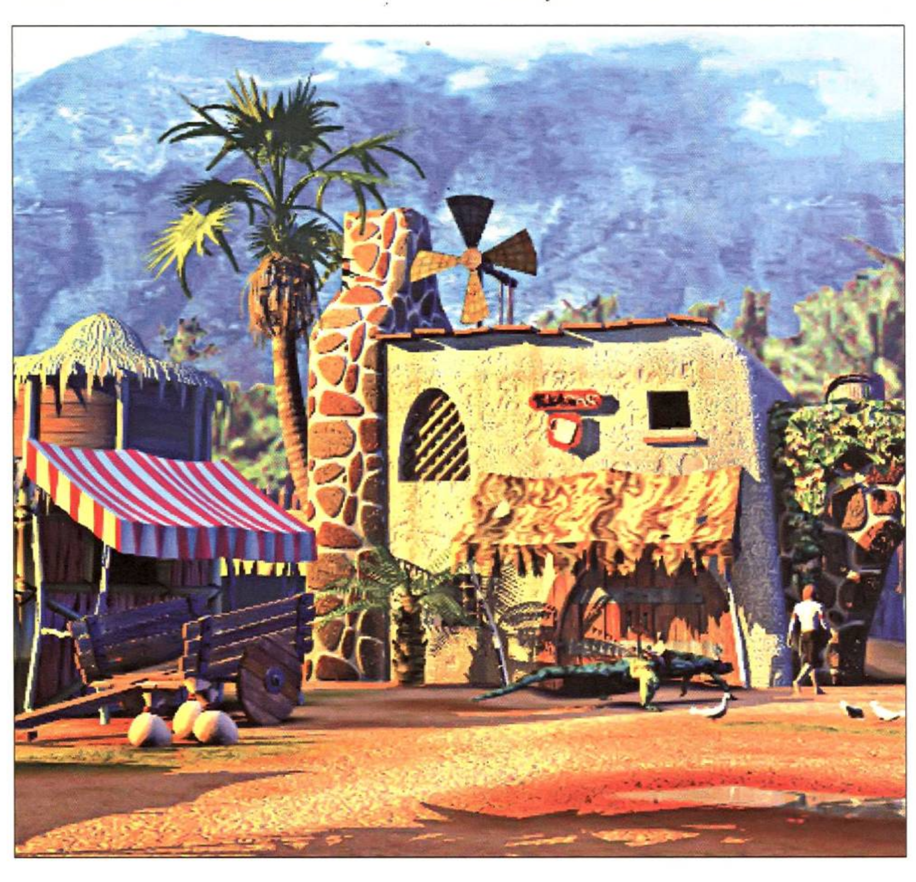
Weiter nach Süden verfolgte Lui nun die Straße und stieß am Ende auf einen Raum, der Behälter für die Elfenbeinsplitter barg. Ohne Umschweife griff der Holde in sein Inventar und verteilte die Splitter auf die Behälter, woraufhin die Pyramide einen Feuerball auf den südlichen Turm schleuderte. Sodann betrat er den Turm und verfuhr so, wie schon bei dem ersten.

Zurück zur Stadt. Der südliche Weg sollte sein weiteres Schicksal bestimmen. Am Ende des Weges befand sich ein Brunnen, über dem eine Wasserkugel schwebte. Luther vereiste und zerschlug sie. Daraufhin füllte Wasser den Brunnen und lief in den Kanal. Unser Freund ging nun zurück nach Norden und nahm die östliche Abzweigung des mittleren Kreises. Weiter südlich im Turmgebiet befand sich in der Westmauer eine Tür. Er betrat einen Raum und stieß auf einen Kanal. Er sprang darüber, stieg die Treppe hinauf und nahm die dort zu findenden schwarzen Flechten an sich. Wieder umgekehrt, passierte er die gelben Türen und kam in einen Raum mit einer Belial-Statue über einer riesigen Ölpfütze. Schleuderte man einen Blitz darauf, brach der folgende Feuersturm eine weitere Pyramide auf, die wiederum eine Tür zum Turm öffnete. Wieder galt es, diesen zu erhöhen.

Luther wandte sich nach Norden und kam an eine Stelle, an der sich zahlreiche glühende Pfeiler anstatt der sonst üblichen Statuenpfeiler befanden. Er umging diese und fand an der hinteren Seite einen Behälter für Elfenbeinsplitter. Einen legte er in die Öffnung. Plötzlich schoß ein Lichtstrahl hervor, der zum einen das Museum erreichte und eine Glastür zerbrach, die den rückwärtigen Teil des Museums blockierte. Zum anderen schoß er in das Gebiet mit dem zu hoch hängenden Silberblatt. Hier wurde dadurch der Boden für kurze Zeit angehoben. Schnell eilte unser Freund zu dieser Stelle. Unmittelbar bevor sich der Boden wieder absenkte, ertönte ein warnendes Glockenläuten.

Erneut stand ein Museumsbesuch an. Luther legte den Tuschestift auf den Schreibtisch, woraufhin sich eine geheime Öffnung in der Wand zeigte. Dahinter verbarg sich eine Tür, die er mit Hilfe eines Elfenbeinsplitters öffnete, eine Aktion, die mit dem Museumsschlüssel belohnt wurde. Weiter ging es nach Norden, wo sich der vierte Turm befand. Folgendes war hier zu tun. Lu berührte das Wasser, legte ein Silberblatt in die Pyramide und berührte das Stundenglas. Dadurch wurde die Zeit beschleunigt, und das Silberblatt wuchs zu einem Bäumchen, das alsbald die Pyramide durchbrach. Daraufhin stand ein letztes Mal die Erhöhung des Turms an.

Geradewegs begab sich Luther in die Stadtmitte und betrat den Turm. Die funkelnde Öffnung entpuppte sich als Teleporter zum eigentlichen Gebäude. Auf der anderen Seite wartete eine weitere Kopie Belials. Nachdem er diese beseitigt hatte, durchquerte er den Raum und stieß auf




Bacatta in seiner ganzen Schönheit


So schnell kriegt ihn keiner!

ein Kraftfeld, das sich jedoch ohne Probleme durchschreiten ließ.
Es ging zurück zur Stadt, zum südöstlichen Turm. Bevor die Straße nach Süden führte, offenbarte sich in nördlicher Richtung ein weiterer Raum. Darin waren Lichtbalken vorzufinden. Geschickt wich Luther aus und öffnete die Türen links und rechts seines Ausgangspunktes. Hinter jeder Tür konnte er eine Kugel mit Hilfe eines Blitzes zum Leuchten bringen. Sodann marschierte er quer durch den Raum und verließ diesen durch eine letzte Tür. Im nächsten Raum befand sich ein weiterer Brunnen, der von einem Drachenkopf geziert wurde. Lu attackierte den Drachen, bis sein Blut in den Brunnen floß. Eine Tür öffnete sich. Im Korridor dahinter befand sich ein weiterer Transporter.

Die unterirdischen Höhlen

Spinnen, vor allem die grünen Biester, waren hier zahlreich vertreten. Für jede getötete grüne erschien eine garstige braune, und so ließ man sie besser in Ruhe. Luther rannte durch die Korridore, sich dabei grob in Richtung Südwesten orientierend. Irgendwann erreichte er einen Raum mit einer „fleischigen" Decke, an der einige Gefäße hingen. In der hinteren Ecke befand sich eine Einkerbung in der Wand. Entschlossen zückte Luther sein Schwert und hackte sich durch die Fleischklumpen, die vom Boden bis zur Decke reichten. Durch das damit erschaffene Loch verließ er den Raum.
Er folgte dem linken Gang, bis er sich erneut durch eine Wand schlagen mußte. Im angrenzenden Raum berührte er einen Tentakel. Wenig später erschien eine Spinne, um den von mir angerichteten Schaden zu reparieren. Plötzlich öffnete sich eine Passage zur Linken. Lu folgte dieser, gezwungen, sich unterwegs durch weitere Fleischklumpen zu schlagen.

Belials Laboratorium

Luther traf erneut auf Bacatta und bekam von ihm das „Horn von Belial". Er ging den Korridor hinunter und erreichte einen Raum, der in der Mitte blutete. Er sprang in den Kanal, der vom Pool wegführte, kniete sich nieder und brach mit seiner Waffe die störenden Gitter heraus. Danach verwandelte er sich in die Echse und rannte durch den Tunnel, stoppte aber vor der grünen Röhre.
Wieder zurückverwandelt, galt es, mit der Fernwaffe die drei Hebel jenseits des Flusses aufs Korn zu nehmen. Drei Schuß, drei Treffer, und wenig später versperrte ein Damm die Wasserzufuhr. Lui sprang in den Fluß und schwamm zum anderen Ufer.
Jeden einzelnen Hebel betätigte er nun ein weiteres Mal, um den folgenden Raum ordentlich durchzuspülen. Er sah sich daraufhin ein wenig um und entdeckte hinter einer Ecke eine Tür, hinter der sich grüner Schleim befand. Sein Weg führte durch diesen Schleim nach Norden. Er erreichte einen bodenlosen Raum und senkte mit dem Hebel an der Wand eine Brücke herab, die er dann überqueren konnte. Am Ende des Korridors angelangt, sprang er hinunter und wandte sich flußabwärts. Endlich offenbarte sich ein Raum der nicht von dem Schleim besudelt war.
Luther marschierte durch die Tür, den Gang hinunter und dann durch die zweite Tür nach rechts. Hier fand er vier lichtdurchlässige Schädel in den Ecken vor. Das Zaubern von Beschwörungszaubern auf jeden einzelnen bewirkte, daß sie sich in die Mitte des Raumes bewegten. Sobald Nummer 4 in Position war, bat ein kleiner Dämon um seine Aufmerksamkeit. Lui schnappte sich nach kurzer Auseinandersetzung den toten Körper und zerrte ihn über den Gang zu jener Tür, die er zuvor hatte rechts liegen lassen. Weiter zog er ihn an den Blutbrunnen vorbei und positionierte ihn auf der silbernen Fläche neben dem Schädel. Daraufhin öffnete sich die Mauer hinter dem Totenkopf, und er konnte durch die neue Öffnung hindurchspringen, um seinen Weg nach unten fortzusetzen. Er traf auf Dawn, die ihm nahelegte, die Geburtskammer aufzusuchen, um Belial zu töten.

Die Geburtskammer

Luther betrat dieses Gebiet und stieß auf ein ziemlich unförmiges Etwas. Er transferierte seine Energie auf den Blob, woraufhin sich daraus Belial formte. Nach einer kurzen Unterhaltung verschwand er und ließ ein paar Dämonen zurück, die aber nicht lange lebten. Lui plünderte die Kadaver und verfolgte seinen Hauptfeind. Im nächsten Raum sah er sie dann auch schon wieder, ebenso wie einen bernsteinfarbenen Fluß, auf dem blaue Lichter tanzten. Er zerschoß die blauen Generatoren an der Decke und verursachte damit eine Lücke in den Lichtern. An dieser Stelle schlüpfte er hindurch.
Im folgenden Raum befanden sich zahlreiche Plattformen, die sich auf und ab bewegten. Belial näherte sich und schuf ein Bild von Scotia. Unser Held vernichtete das Trugbild und hüpfte von Plattform zu Plattform, um schließlich einen labyrinthähnlichen Raum, gespickt mit Fallen, zu betreten. Steinblöcke, flammende Speere und Eispfeiler warteten hier auf den Eindringling.
Zuerst zerstörte Lui einen Steinblock zu seiner Linken. Er drehte sich dann um und ging geradeaus, bis er auf eine weiße Kugel stieß. Auf diese zauberte er einen Ebene-drei-Blitzschlag und neutralisierte so die Eispfeiler. Schließlich wandte er sich nach Norden, zu einer roten Kugel, und zauberte einen Spruch aus der Schamanengruppe darauf - nun waren auch die Speere neutralisiert.
Belial erschien und schuf ein weiteres Trugbild: Das Drarakel. Nach erfolgreicher Bewältigung dieses Hindernisses zerstörte Luther eine Tür und folgte dem Gang bis in die Arena.
Hier stellte sich Belial nun endlich persönlich zum Finale - nach einem kurzen Kampf war es dann um ihn geschehen ...



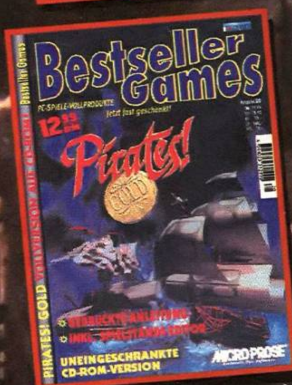
Vollversionen fast geschenkt!





















Achten Sie auf die Goldprägung:

... denn nur wo Gold drauf ist, ist auch Gold drin!

TREND Redaktions- & Verlagsgesellschaft mbH · PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen
Telefon: 07631/360-500 · Telefax: 07631/360-599 · Internet: www.trendverlag.de

Produktion: STYLE OF THE ARTS. GMBH · Tel. 0180 - 567 11 88



Jack Orlando

Gerade hatte er wieder eine Flasche Whisky geleert. Die goldenen Zeiten als Meisterdetektiv waren vorbei, nichts schien mehr zu laufen. Zu allem Überfluß war auch noch Polizeistunde. Jack warf dem Wirt ein paar Münzen entgegen, machte sich auf den Heimweg und torkelte so einem neuen Abenteuer entgegen ...



Ein Mord geschieht

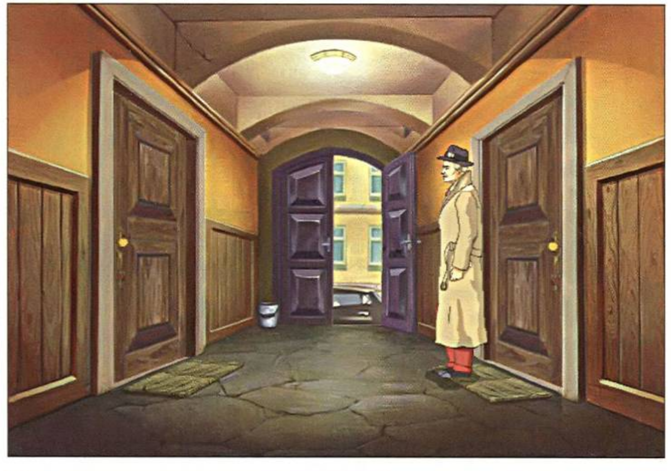
Jack Orlando schleppte sich durch seine Straße, verharrte jedoch an der Straßenecke, um zwei merkwürdige Gestalten zu belauschen. Plötzlich schoß der eine den anderen nieder. Der besoffene Meisterdetektiv wollte dem Verletzten zu Hilfe eilen, doch der Schütze schlug ihn nieder.

Am nächsten Morgen erwachte Jack neben der Leiche. Zwei Polizisten legten ihm Handschellen an und durchsuchten ihn. Sie nahmen ihm nicht ab, daß die Tatwaffe nicht ihm gehörte. „Immer mit der Ruhe, wir sollten auf Euren Vorgesetzten warten" - mit diesem Satz hoffte er, die Handschellen wieder loswerden zu können. Inspektor Rogers sei bereits unterwegs, bemerkten die Polizisten. „Ich bin Privatdetektiv, ich lege keine Leute um!" Keine Antwort konnte die aufgebrachten Gesetzeshüter zur Ruhe bringen. Bei dem Toten handelte es sich offensichtlich um ein hohes Tier beim Militär.

Unter Verdacht

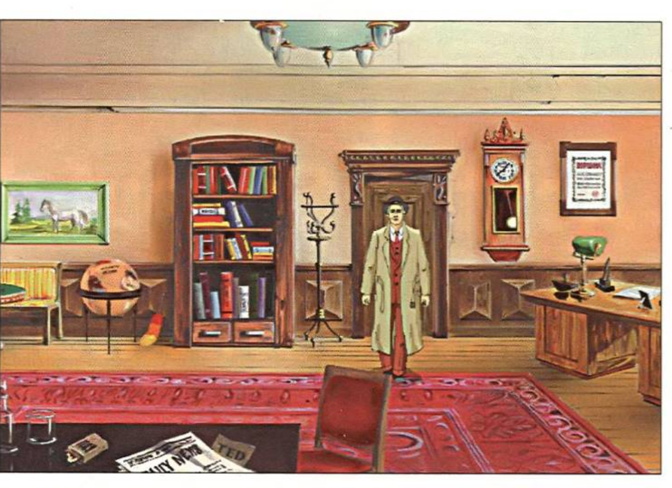
Der Inspektor erreichte den Tatort. „Tom, Du glaubst doch nicht, daß ich das war?" Selbst seine besten Freunde schienen Jack Orlando für einen Mörder zu halten. Schnell erinnerte er Rogers an seine Heldentaten und berichtete, was wirklich vorgefallen war. Ihm wurden nur 48 Stunden zugestanden, um den wahren Täter zu finden.

Jack begab sich zu seiner Wohnung, die nur wenige Schritte vom Tatort entfernt an der Hauptstraße lag. Er betrat das Gebäude und klopfte zunächst an die linke Tür, bei Alice. Sie sah sofort, daß etwas nicht stimmte, auch sein ungläubiges Nachfragen konnte darüber nicht hinwegtäuschen. Bevor sie ihn hineinließ, sollte er allerdings erst einmal duschen. Danach durfte er auf einen Kaffee vorbeikommen.



Der Flur





Jacks Wohnung – sein ein und alles

Im Flur entdeckte unser Freund einen Besen und nahm ihn mit. Er wandte sich seiner Wohnung zu, der Schlüssel lag wie immer unter der Fußmatte. So öffnete er die Tür und betrat sein Zuhause. Als erstes ging er ganz nach links, ins Bad. Er hatte eine Erfrischung wahrlich dringend nötig.

Ein Schwätzchen bei Alice

Frisch geduscht, rüstete Jack sich für die Mördersuche aus. Der linken Schublade unten am Regal entnahm er einen Schlüssel, der rechten ein Notizbuch. Mit dem Schlüssel öffnete er wiederum die Schublade an dem Beistelltischchen neben dem Schreibtisch. Hier lag seine Waffe versteckt. Auch der Staubwedel neben dem Regal wurde eingesteckt und, oh ja, da lag ja auch sein Portemonnaie, auf der Bank vor dem Bad. Er nahm ein paar Scheine heraus und verließ seine Wohnung, um sein Rendezvous wahrzunehmen. Auf sein Klopfen hin ließ Alice ihn dieses Mal bereitwillig ein. Small-Talk war anbebracht, nette Floskeln wie „Du weißt doch, daß ich Dich gern besuche". Allerdings wollte sie kurz darauf lieber wieder putzen, und da sie ihr Staubtuch nicht fand, lieh Jack ihr seinen Staubwedel. Sie ließ ihn dann allein im Wohnzimmer.

Skrupellos nahm er sich die Boxhandschuhe von der Wand, ebenso wie den Apfel auf dem Schrank und das Nagelset. Er begab sich daraufhin auf die Straße.

Draußen wechselte unser diebischer Held sowohl die Straßenseite als auch ein paar Worte mit dem Schuhputzjungen. Seine Dienste wollte er allerdings nicht annehmen. Stets unauffällig, ließ er sich etwas über den Job des Kleinen erzählen. Da dieser großen Hunger hatte, gab Jack ihm den Apfel. Im Zusammenhang mit Reynolds sei der Name Scaletti gefallen, so so. Scaletti sei sehr mächtig ... Noch konnte ihm diese Information jedoch nicht weiterhelfen.

Wer ist Scaletti?

Orlando bog in die Seitenstraße neben dem Arbeitsplatz des Jungen ein und kam in eine Gasse, in der ein Pferdewagen hielt. Der Kutscher erzählte, daß sein Pferd auf Fremde nicht gut zu sprechen sei. Unser Freund benutzte also vorsichtig seinen Besen, um das Hufeisen, das er unter dem Tier entdeckt hatte, hervorzubekommen.

Zurück auf der Hauptstraße, bog er in die Gasse zwischen seiner Wohnung und der Straße zum Tatort. Er verstaute das Hufeisen im Boxerhandschuh, man kann ja nie wissen ...

Am Ende der Gasse kam er zu einem Hof und entdeckte eine Kurbel auf einem schrottreifen Auto. Eine alte Dame beobachtete, wie er sich das Teil unter den Nagel reißen wollte und alarmierte den Besitzer, Biff. Der wurde unfreundlich und mußte mit eiserner Faust ruhiggestellt werden. Mit der Kurbel begab sich unser schlagfertiger Freund dann wieder zum Tatort.

Schlagkräftige Argumente

Orlando untersuchte den Ort des Verbrechens und stieß auf einen Zigarrenstummel. Eine Davidoff - die konnte man eigentlich nur bei Charles kaufen. Jack erinnerte sich noch, daß der Täter über die Feuerleiter geflohen war. Diese zog er nun mit Hilfe der Kurbel herunter, um auf das Dach zu klettern.

Nur eine Streichholzschachtel aus dem „Night O' Grains" fand er oben. Er fingerte an der Dachluke herum - verschlossen! Unverrichteter Dinge kletterte er die Leiter wieder hinunter und stieß auf Rogers. Der gab ihm seinen Autoschlüssel zurück und wollte wissen, was er noch an diesem Ort zu suchen habe. Da er in der Sache ermittele, müsse er sich natürlich umsehen, so Jacks Antwort. Bevor er sich auf den Weg machte, schärfte ihm Rogers nochmals ein, daß ihm nicht viel Zeit bleibe.

An der Hauptstraße traf unser Freund auf Biff. Der zerrte ihn in die Seitenstraße und donnerte ihn gegen die Wand ... Erst spät in der Nacht kam Jack wieder zu Bewußtsein.

Ein Mann sieht schwarz

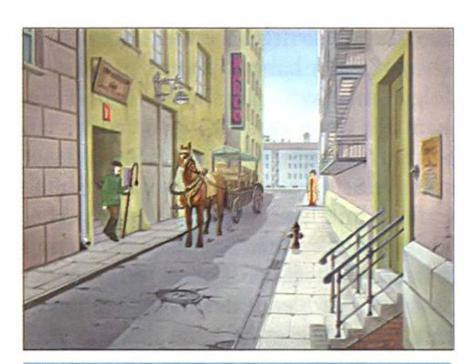
Verärgert stellte der vom Pech verfolgte Meisterdetektiv fest, daß er nicht nur wertvolle Zeit sondern auch den größten Teil seines Inventars verloren hatte. Er rappelte sich auf und kehrte zur Hauptstraße zurück. Sein Wagen stand praktisch vor der Haustür - glücklicherweise waren ihm die Autoschlüssel geblieben. Jack stieg ein und fuhr in Richtung Stadtmitte.



Alice, die gute Seele, hat immer ein offenes Ohr



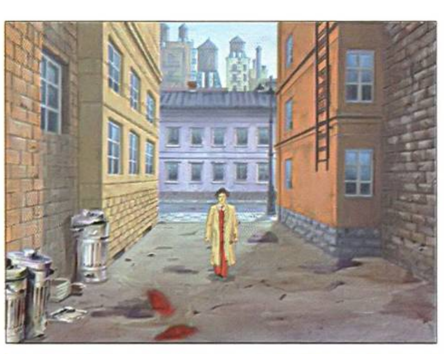
Die Straße vor Jacks Haus



Unter dem Pferd lag ein sehr nützliches Hufeisen



Biff wollte seine Kurbel nicht hergeben – dafür gab's eins auf die Nase



Nur noch ein roter Schimmer erinnerte an den Mord



Jack Orlando





Um an das Seil zu kommen, mußte Jack mit dem Baseballschläger nachhelfen



Der Großstadt-Dschungel

Er hielt vor dem Cotton Club und ging links um die Straßenecke, zum Eingang des Lokals. Der Typ an der Tür schien zu wissen, daß er im Reynolds-Fall ermittelte und warnte ihn, sich besser herauszuhalten. Jack betrat den Laden also nicht und ging wieder zurück in die Straße, wo sein Auto stand.

Ein Tip von Jerry

Neben einer Blumenverkäuferin fand er eine abgeknickte Rosenblüte. Jack fragte die Alte, ob sie irgend etwas ungewöhnliches gesehen habe. Hatte sie nicht. Also folgte unser virtueller Freund der Straße, kam am Hotel Paradise vorbei und stieß auf ein abbruchreifes Haus. Zuerst ging er nun die Seitengasse vor dieser Bruchbude entlang und fand in einem düsteren Hinterhof einen Penner. Er sprach ihn an und erkannte schließlich, daß es Jerry Cooper war, ein versoffener Bekannter aus besseren Tagen. Dieser gab ihm den Tip, daß man nachts in der alten Schnapsbrennerei gut ein paar Flaschen billigen Fusel bekommen könnte.

Zurück zu dem baufälligen Haus. Der Eingang war notdürftig mit ein paar Brettern vernagelt, das unterste davon konnte Jack jedoch schnell herausbrechen. Vorsichtshalber nahm er es mit hinein und fand sich in einem Flur wieder. Durch die linke Tür gelangte er in ein Zimmer und konnte sich einer Vase bemächtigen. Er kehrte dann zum Korridor zurück und entdeckte im Zimmer gegenüber gleich hinter der Tür einen Baseballschläger. Diesen nahm er natürlich mit und setzte seine Hausdurchsuchung fort.

Hinter der dritten und letzten Tür verbarg sich ein schlafender Penner. Am Kopfende seiner Schlafgelegenheit befand sich ein Seil. Entschlossen weckte Jack den Bruder mit seinem Baseballschläger. Der Erweckte zückte sogleich sein Messer, konnte aber rechtzeitig mit einem gezielten Schlag erledigt werden. Unser Freund schnappte sich das Seil, steckte seinen Prügel wieder ein und verließ endlich das Haus.

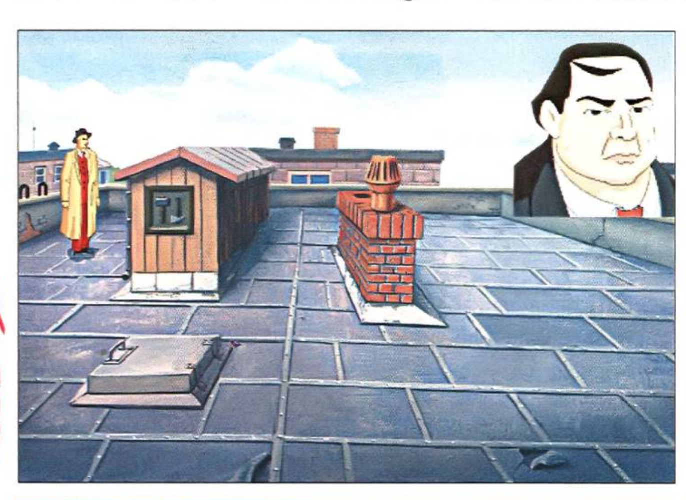
Er suchte wieder die Blumenverkäuferin auf und schenkte ihr die Vase. Im Gegenzug bekam er ein altes chinesisches Manuskript. Wie nett von ihr! Weiter ging es in Richtung Kreuzung, dann nach rechts. Er wanderte rechts an einem roten Backsteingebäude - die alte Schnappsbrennerei - vorbei und traf einen Chinesen, der mit einem kleinen Verkaufswagen auf dem Bürgersteig stand. Jack sprach ihn an, woraufhin sein Gesprächspartner wissen wollte, wie er ihm helfen könne. „Mit einigen Informationen". Da sich der Chinese noch zierte, schenkte ihm unser cleverer Freund das Manuskript. Sogleich erzählte der Beschenkte vom Türsteher des „Night O' Granis", einem gewalttätigen aber auch bestechlichen Menschen.

Zigarrenraucher gesucht

Jack ging weiter die Straße entlang und kam schon nach wenigen Schritten zu Charles' Laden. Er trat ein und wechselte einige Worte mit dem ihm bereits bekannten Inhaber. Mit „Wie immer bei der Arbeit" begrüßte er ihn und bat alsbald um seine Hilfe. Nach einigen weiteren Floskeln wollte er wissen, wer zuletzt Davidoff-Zigarren bei ihm gekauft habe. Von den wenigen in Frage kommenden Stammkunden sei schon seit langem keiner mehr im Laden gewesen. Mehr war hier nicht in Erfahrung zu bringen. „Ich bin etwas knapp bei Kasse" gestand Jack noch und konnte sich 5 Dollar leihen. Ebenso durfte er sich die „Today News" mitnehmen.

Auf zum „Night O' Granis". Unser Freund wechselte allerdings zuvor ein paar Worte mit dem Taxifahrer, ein wahrer Autonarr. Er erzählte ihm von seinem Wagen und bekam den Tip, sich bei Problemen an Franks Werkstatt zu wenden.

Als Jack die Kneipe betreten wollte, hielt ihn der Türsteher erwartungsgemäß zurück. Mit ein paar Dollar abgespeißt, ließ er ihn jedoch passieren. Drinnen sprach der Meisterdetektiv die Blondine an der Theke an und fragte sie nach ihrem



Auf dem Dach

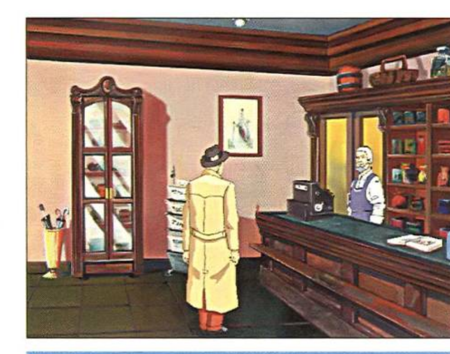


Der Typ im dunklen Mantel meinte, Jack warnen zu müssen





Die alte Schnapsbrennerei



Charles' Laden

Namen. Er bot ihr einen Fünfer für ein paar Informationen an und machte ihr unmißverständlich klar, daß es sich dabei nicht um Aufklärung drehte. Vielmehr wollte er wissen, ob sie kürzlich einen Typen gesehen habe, der Davidoff-Zigarren rauchte. Er gab ihr auch tatsächlich das Geld und erfuhr, daß ein stinkreicher Kerl namens August Bellinger, wohnhaft im Hotel Paradise, in Frage kam.

Jack stattete dieser Herberge auch gleich einen Besuch ab und fragte sicherheitshalber noch einmal am Eingang den Portier, ob dort auch wirklich ein Mr. Bellinger wohne. Auf eine kurze Beschreibung des teuer gekleideten Herrn hin, erinnerte sich der Bursche auch schon an den Zigarrenraucher.

Im Hotel griff Jack sich frech die Schachtel Zigaretten vor dem Tresen und fragte dann den Rezeptionisten, in welchem Zimmer Bellinger wohne. Raum 101, aha. Den Schlüssel bekam er allerdings nicht.

Zimmer-Durchsuchung

Sobald der Knilch wieder in seinem Gästebuch blätterte, verschwand Jack Orlando durch den Gang nach rechts und kam in den Aufenthalts- und Geräteraum für die Putzfrau. Gleich in der ersten Tür steckte ein großer Schlüsselbund mit den Zweitschlüsseln für die einzelnen Zimmer. Er nahm sich den Schlüssel zu Zimmer 101 und betrat wieder die Empfangshalle. Vor dem Lift fragte er den Jungen noch kurz, wo er das betreffende Zimmer finden könne und begab sich dann in den ersten Stock.

Bellingers Zimmer lag direkt gegenüber dem Aufzug. Vorsichtig klopfte unser Freund an die Tür. Da niemand antwortete, verschaffte er sich mit seinem Zweitschlüssel Einlaß und betrat den Raum. Alles mußte nun sehr schnell gehen! Flugs holte er den Koffer unter dem Bett hervor und schaute hinein. Unter einigen Kleidungsstücken lag ein Bausatz für eine Waffe verborgen - es handelte sich also um einen Berufskiller. Nachdem er den Koffer wieder an seinen Platz gebracht hatte, warf er noch einen kurzen Blick in das Notizbuch auf dem Nachttisch: Um 20.15 Uhr sollte sich der Bursche mit einem gewissen Smith im „Night O' Granis" treffen.

Allerhöchste Zeit, den Raum zu verlassen. Vorsichtshalber öffnete Jack das Fenster und kletterte auf den Hinterhof. Er landete wenige Schritte neben Jerry Cooper.

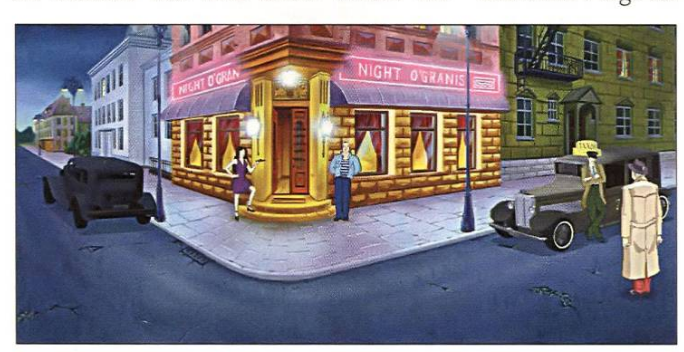
Rollenspiele

Zurück zur Hauptstraße und dann ins „Night O' Granis". Jack vermutete, daß es sich bei dem älteren Herrn im braunen Anzug um Smith handelte. Da er eine „Today News" auf dem Tisch liegen hatte, legte der clevere Schnüffler sein Exemplar dazu. Der Plan funktionierte - Smith hielt ihn ohne Frage für Bellinger. Jack spielte also seine neue Rolle. „Sie sind sehr pünktlich, Smith", bemerkte er und erzählte ihm dann, wie glatt doch alles gelaufen sei. Nach wenigen Worten begaben sie sich zum Hinterhof des Lokals, um das Finanzielle zu regen.

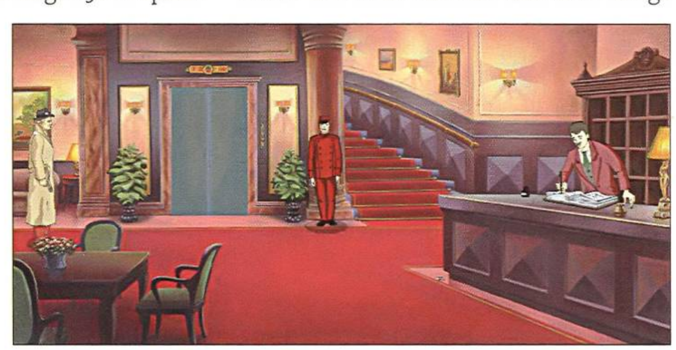
Auf dem Hof traf Jack den Entschluß, Smith doch nicht mehr über den Weg zu trauen. Sobald er ihm den Rücken zuwandte, zog er ihm auch gleich den Knauf seiner Waffe über die Glatze. Schnell fesselte er Smith mit dem Seil aus dem Abbruchhaus und warf einen Blick in dessen Tasche. Sie war tatsächlich leer!

Der Herr Meisterdetektiv ging zurück ins Gebäude. Durch die Starumkleidekabine gelangte er wieder ins Lokal. Bellinger saß nun an Smiths Tisch, an der Zeitung leicht zu erkennen. Erneut legte er seine Zeitung auf den Tisch und wurde aufgefordert, sich zu setzten. Der Killer hielt ihn nun für Smith. „Der Boß beglückwünscht Sie zu Ihrer hervorragenden Arbeit" ließ Clever Jake verlauten. Der Widerling verlangte auch gleich die Geldübernahme, doch unser Freund gaukelte ihm vor, am Nachbartisch säße eine Polizist. Ferner habe er bereits im „Cotton Club" einen Tisch reservieren lassen. Man machte sich also auf den Weg. Bellinger fragte unterwegs ständig nach seinem Geld. Jack versicherte ihm, er würde es gleich bekommen.

Gerade befanden sich die beiden vor dem „Cotton Club", als sich plötzlich aus einem fahrenden Wagen eine Maschinengewehrsalve über sie ergoß. Jack konnte sich hinter sein Auto hechten und noch einige

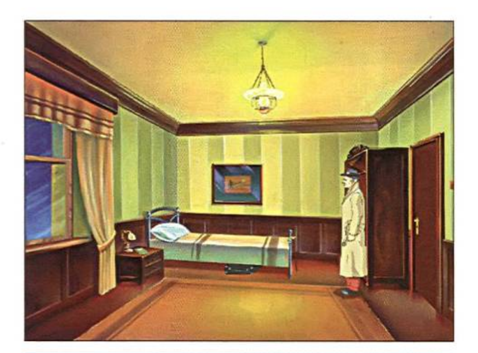


Vor dem „Night O'Granis"



Im Hotel Paradise

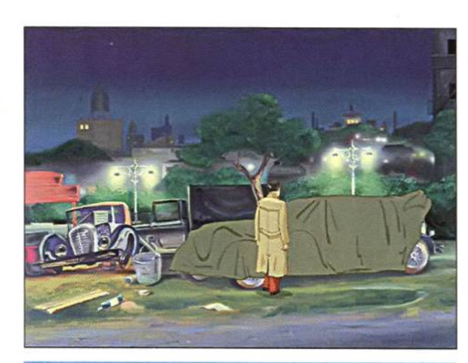




Bellingers Zimmer



Smith wollte ihn übers Ohr hauen



Was verbirgt sich wohl unter der Plane?

Schüsse abgeben - vergeblich! Bellinger war tödlich getroffen. Der Besitzer des Clubs beschuldigte nun den armen Meisterdetektiv lautstark des Mordes, die Polizei habe er bereits gerufen.

Wieder unter Mordverdacht

Alsbald erschienen auch zwei Polizisten. Der Besitzer des Clubs log, er habe genau gesehen, wie Jack Orlando Bellinger erschossen habe. Einer der Ordnungshüter führte den Lump zur Aussage in sein Lokal, der andere wanderte zum Streifenwagen, um einen Leichentransport zu ordern. Jack nutzte diese Gelegenheit und machte sich aus dem Staub. Er eilte bei der Kreuzung nach rechts, zur alten Schnapsbrennerei. An dieser lief er links vorbei, die Straße entlang, bis zu Franks Werkstatt.

Jack betrat den Hof der Werkstatt - am Gebäude vorbei - und stieß auf ein Auto, verdeckt von einer Plane. Diese zog er ab und ... fand sich mit dem Wagen konfrontiert, aus dem auf ihn und Bellinger geschossen worden war. Im Innern entdeckte er eine Einladung für ein Kasino und nahm diese mit. Jack ging nun in die Werkstatthalle. Sein Wagen stand bereits dort, und so fragte er den Meister, wie lange er wohl für die Reparatur benötigen würde. Bis morgen mittag, aha. Wegen der Bezahlung solle er sich keine Gedanken machen. Auch gut ...

Jacko steuerte nun wieder die Schnapsbrennerei an und bog dort in jene Straße, die zu Charlies Laden führte. Schließlich stand er vor einem grün angestrichenen Restaurant, in dem sich das Kasino befinden sollte.

Er betrat den Laden und ging schnurstracks auf den Türsteher zu. Dank seiner Einladung konnte er die Spielhölle problemlos betreten.

Scalettis Spielhölle

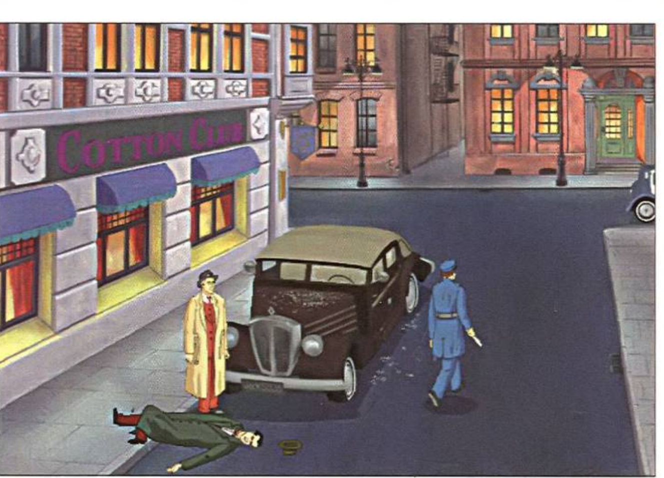
Jack wechselte ein paar Worte mit dem Mann in der Mitte der Pokerrunde und fragte ihn, wo er hier Geschäfte tätigen könne. Scaletti regle alle Geschäfte über Smith, so die Antwort. Unser Freund befand sich also in Scalettis Höhle! Vom Croupier am Roulettetisch wollte er nun wissen, wo der Chef zu finden sei. Er solle sich an die Leibwächter wenden, hieß es. Sogleich stapfte der Bodyguard auf ihn zu, drückte ihm eine Pistole in den Bauch und führte ihn direkt in Scalettis Büro.

Schnell erzählte Jack dem überraschten Oberboß, wen er da vor sich hatte und was mit Bellinger geschehen war. Eine hübsche Blondine zeigte sich geschockt und verließ den Raum. Da Scaletti in 30 Minuten einen wichtigen Termin mit einem Major am Hafen wahrnehmen mußte, blieb ihm keine Zeit, seinen Gefangenen nach allen Regeln der Kunst zu beseitigen. So wurde dieser vorerst nur im Keller eingesperrt.

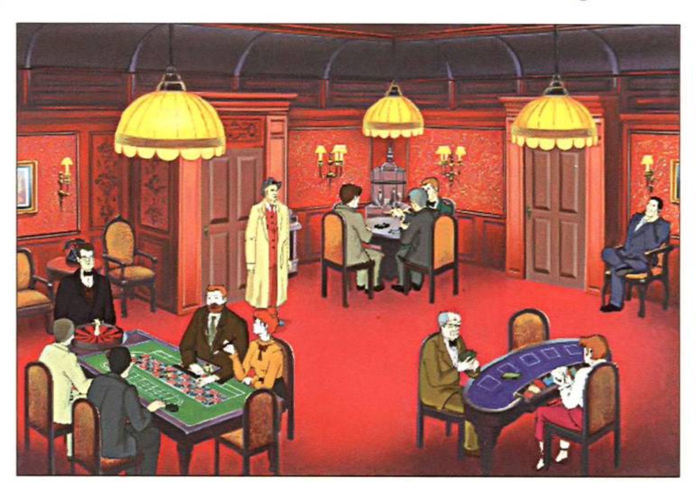
Gefangen!

Resigniert blickte Jack O. zu Boden, nachdem die Wache ihn alleingelassen hatte. Plötzlich ertönten Schritte. Erbost rief der Arme, man solle ihn in Ruhe lassen, doch es war Elizabeth, die ihm helfen wollte. Jack berichtete, was mit ihrem Liebsten, Bellinger, geschehen war, und sie klärte ihn kurz über die Familienverhältnisse auf. Dann schob sie ein Brecheisen unter der Tür durch. Er konnte sie noch überreden, sich in seiner Wohnung vor Scaletti zur verstecken, bis der ganze Spuk vorbei war.

Kaum war sie verschwunden, brach der Detektiv mit dem Eisen die Zellentür auf und stieg die Treppe hoch. Durch die rechte Tür gelangte er ins Büro des Schurken. Auf dem Schreibtisch lag eine Mappe mit wichtigen Dokumenten. Er steckte sie ein und hatte somit genug Beweise, um Scaletti hinter Gitter zu bringen - er

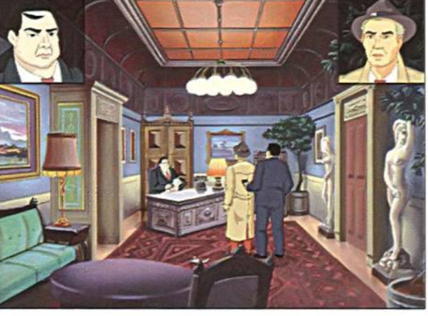


Wie man's auch dreht – Bellinger hätte diesen Tag sowieso nicht überlebt ...

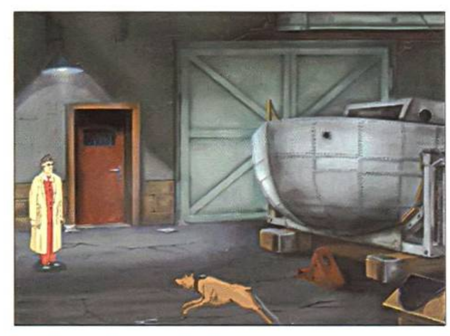


Scalettis illegales Kasino





Gefangen bei Scaletti



Mit einer Wurst ließ sich der Hund besänftigen

selbst war damit allerdings noch nicht aus dem Schneider. Auch seinen Revolver nahm er sich vom Tisch. Leider war dieser nicht mehr geladen, und Patronen waren weit und breit nicht zu entdecken.

Zurück auf dem Flur, gelangte unser Flüchtling durch die hintere Tür ins Freie. Unter der Feuertreppe traute er sich zunächst nicht hervor, da ein bewaffneter Kerl darüber Wache schob. Ein Heizungsrohr direkt neben Jack sollte hier Abhilfe schaffen. Kurzerhand drehte er das Ventil auf, und die heiße Luft strömte der Wache genau ins Gesicht, so daß sie vor ihm zu Boden fiel. Jack stibitzte noch einige Patronen und pirschte sich dann nach rechts zum Eisentor hervor. Natürlich war es verschlossen, doch mit seinem Revolver konnte er sich nun schnell einen Weg in die Freiheit bahnen.

Jackie begab sich nun zur alten Schnapsbrennerei und gelangte durch den Hintereingang auf den Hof, wo gerade einige Arbeiter einen LKW beluden. Auf einer der Kisten entdeckte er eine Kurbel und konnte damit den Motor des Lastwagens anwerfen. Die Arbeiter waren nun der Meinung, sie würden hier nicht mehr gebraucht, und verließen das Gelände. Jack schlich sich also in die Halle und entdeckte eine Flasche Whisky. Er nahm sie mit und ging wieder zurück zur Straße. Franks Werkstatt war sein nächstes Ziel.

In der Werkstatthalle fand Jack seinen Wagen in einem Top-Zustand vor. Er bot dem Mechaniker den Whisky als Bezahlung an. Das war o.k., und so setzte er sich ins Auto und brauste zum Hafen.

Bier für den Seemann

Am Ziel angelangt, marschierte Jack Orlando sofort in die Seitenstraße, die von seinem Parkplatz abzweigte. Dies war der Eingang zum Hafengelände, dummerweise durch ein großes Tor versperrt. Er machte sich am Schloß zu schaffen, bekam es aber nicht auf. Nur eine 5-Cent-Münze fand er hier.

Jack ging zurück, an seinem Wagen vorbei, die Straße nach links entlang bis zum „Bloody Shark". Drinnen sprach er den unfreundlichen Wirt an und bestellte ein Bier. Er schnippte die 5 Cent auf den Tresen und wurde promt bedient. Mit dem Bier begab sich unser Freund zu dem einsamen Matrosen, der an einem Tisch eine Wurst verzehrte. Er unterhielt sich kurz mit ihm über Geldprobleme und spendierte ihm dann das Bier. Im Gegenzug bekam er den Rest der Wurst.

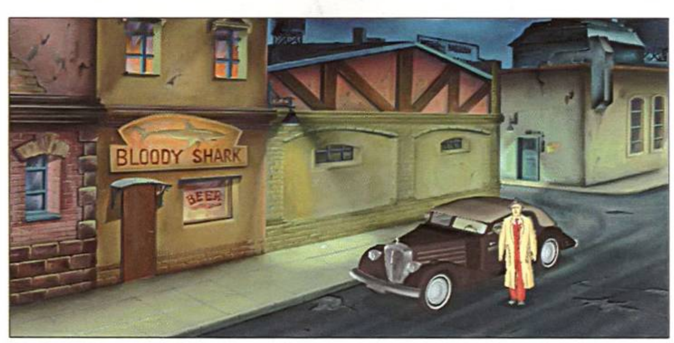
Mit der Wurst verließ Jack den Laden und wechselte die Straßenseite. Sein Weg führte ihn am „Golden Fish" entlang, an einem Penner vorbei, bis auf den Hof einer Werft. Den angeketteten Hund konnte er mit der Wurst zur Raison bringen. Ferner nahm er die Metallschere und die Niete, die auf dem Boden lagen, mit und ging damit zurück zum Hafentor.

Dank der Metallschere war das Schloß kein Problem mehr. Auf dem Hafengelände drehte ein Wachmann seine Runden, und so entschloß sich Jack, zum Penner in der Gasse beim „Golden Fish" zurückzukehren. Da sich dieser mittlerweile ins Koma gesoffen hatte, konnte sich Jack die Rumflasche schnappen und damit erneut das Hafengelände aufsuchen. Sobald der Wachmann nun von der Bildfläche verschwunden war, schlich sich unser Freund an der Lagerhalle und einem riesigen Kistenlager vorbei und gelangte auf einen Bootsanleger. Hier angelte ein alter Käpt'n. Jack unterhielt sich kurz mit ihm über das Seil, das nutzlos neben ihm lag, er aber dennoch nicht herausrücken wollte. Der Rum stimmte ihn natürlich um.

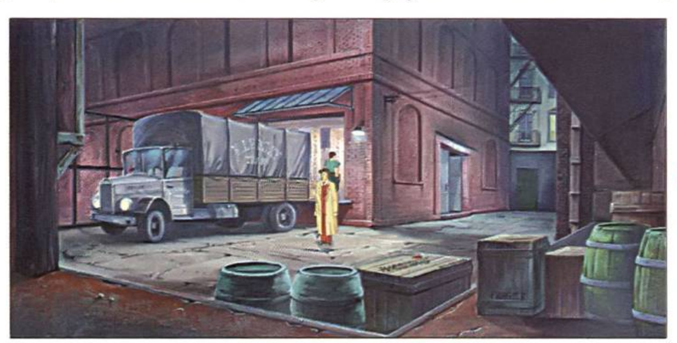
Im Labyrinth der Kisten

Zurück zum Kistenlager. Durch die rechte Gasse gelangte der Herr Meisterdetektiv in ein ganzes Labyrinth aus Kisten, wo er sich einen Arbeitshandschuh besorgen konnte. Er folgte dem Weg weiter und gelangte an eine Kistenkreuzung. Er entschied sich für den Weg, der nach rechts hinausführte, und erreichte die Rückseite des Kutters. Dieser schwamm allerdings zu weit auf dem Wasser, als daß man ihn hätte betreten können.

Erneut begab sich Jack zur Kistenkreuzung und wählte nun die Gasse, die zwischen seinem Standplatz und dem Weg zum Kutter lag. Er erreichte einen kleinen Platz, umstellt von Kisten. Einige Rowdies tauchten mit unlauteren Absichten auf. Jack warf ihnen einige Beleidigungen an den Kopf und jagte sie dann in die Flucht,



Vor dem Hafengelände



Die Arbeiter verschwanden, sobald der Motor des LKWs lief

indem er in die Luft schoß. Sie ließen ein Brecheisen zurück, mit dem sich ein Brett aus jener Kiste unter dem Karton mit der Aufschrift „Warning!" herauswuchten ließ. Damit begab er sich wieder zum Kutter.

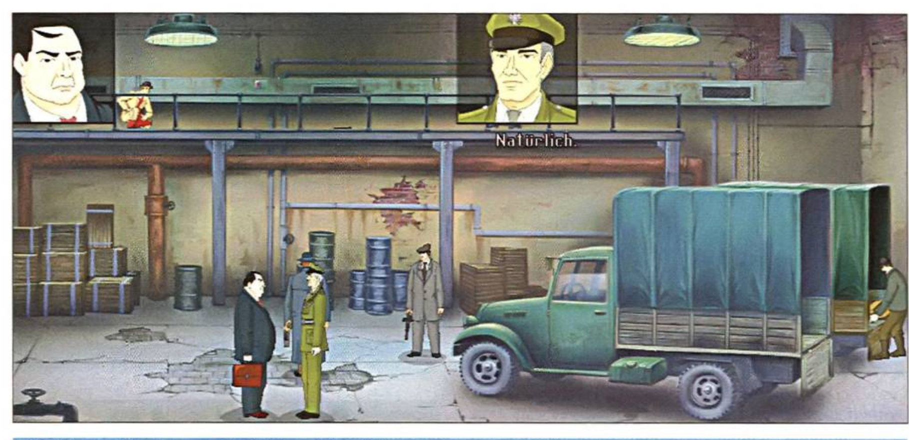
Das Brett ließ sich wunderbar als Planke benutzen. Jack betrat also das Boot und besorgte sich gleich neben dem Eingang einen Anker. Mit diesem verließ er nun das ganze Kistenlabyrinth und machte sich wieder auf den Weg zur Lagerhalle. Hier mußte er wegen der Wache sehr aufpassen. Mit etwas Glück paßte er jedoch den rechten Moment ab, um ungestört die schweren Türen zur ersten Halle öffnen zu können. Jack trat ein, nahm die Dose mit Schmieröl sowie den Hammer an sich, und kletterte die Leiter hinauf.



Lauschangriff

Jack ging nach rechts den Gang entlang. In der angrenzenden Halle konnte er Scaletti und den Major belauschen und so in Erfahrung bringen, daß letzterer Waffen an den Gangsterboß verkaufte. Auch die Polizei war in die Sache verwickelt. Tatsächlich war niemand anders als Inspector Rogers von Scaletti bestochen worden, um die kriminellen Machenschaften des Majors zu verdecken.

Als die beiden Gauner schließlich verschwunden waren, wagte sich Jack Orlando bis in die Mitte des Gangs vor und betätigte dort den Schalter. Damit wurde in der linken Halle der Kran in Gang gesetzt, und das war natürlich mit einer Menge Lärm verbunden. Die Wachen waren damit erstmal abgelenkt, und so konnte Jack ungestört die Leiter hinauf aufs Dach der Halle klettern. Die Wache dort oben bekam wieder den Griff seiner Waffe zu spüren.



Auf frischer Tat ertappt: Scaletti und der Major

Schnell knotete unser Freund das Seil an den Anker und ließ es an der Mauer der Halle hinunter. Er konnte somit aufs Dach des LKWs klettern, sobald die Wachen unten verschwunden waren. Kaum war er dann auf der Plane gelandet, ging die Fahrt auch schon los - in Richtung Kaserne.

In der Fahrzeughalle auf dem Militärgelände angekommen, kletterte Jack wieder vom Laster herunter. Die Tür der Halle war wieder einmal verschlossen. In der Werkzeugkiste fand sich jedoch eine Axt, mit welcher sich das Schloß öffnen ließ.

Auf der Suche nach einer Uniform, ging Jack die Straße nach links entlang und erreichte eine Lagerhalle, deren Tür ebenfalls verschlossen war. Auf dem Asphalt lag jedoch ein Stück Draht, das er mit zurück in die Fahrzeughalle nahm, um es dort in die Werkbank zu spannen und einen Dietrich daraus zu zaubern.

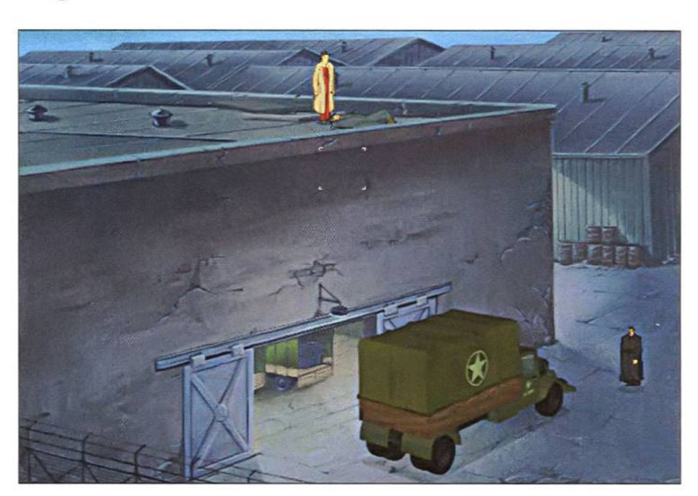
Maskerade

Wieder beim Lager, gelang es nun mit Hilfe des Dietrichs, die Tür zu öffnen. Innen befanden sich jede Menge Uniformen. Jack zog die Majors-Kleidung an, die er auf dem Schreibtisch fand. Derart verkleidet machte er sich dann auf den Weg, überquerte die Straße und ereichte das Offizierskasino. Drinnen wechselte er mit dem Offizier am Tisch ein paar Worte und fragte ihn nach Neuigkeiten bei seiner Einheit. Jack gab vor, Kontrolleur zu sein und erkundigte sich nach Colonel Williams. Der sitze in seinem Büro im Verwaltungsgebäude, so wurde ihm erklärt. Auf seine Frage, ob der Colonel noch immer im gleichen Raum arbeite, bekam er auch noch eine genaue Wegbeschreibung. Zudem müsse er sich vorher bei Major Stewart anmelden.

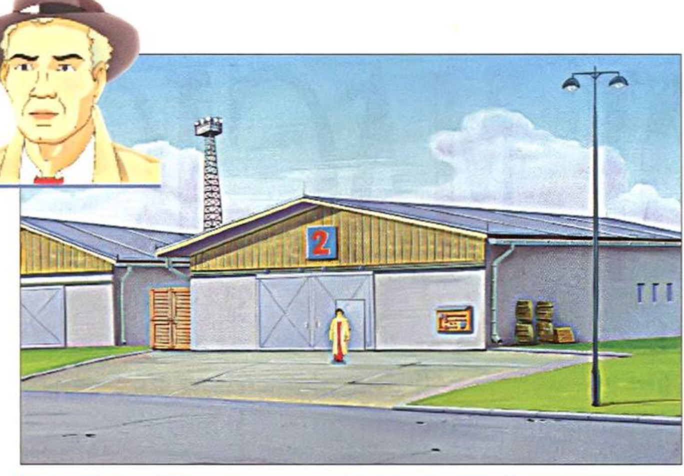
Major Jack verließ das Kasino und marschierte nach links zum Kasernentor. Die Wache ließ er erst strammstehen und sich dann wieder rühren, bevor er sie fragte, ob irgendwelche Fahrzeuge in der Nacht das Gelände verlassen hätten. In der Tat waren drei LKWs unterwegs gewesen, die Papiere wiesen Altölfässer als Ladung aus. Unterschrieben war die Anweisung von Major Stewart. Es war durchaus möglich, daß dies auch der Mann war, den Jack in der Nacht zuvor am Hafen beobachtet hatte. Kurz fragte er noch, ob Stewart bereits bei der Arbeit sei. Jawoll, er sitzte in seinem Büro.

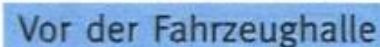


Auf dem Kutter gab es nur einen Anker zu holen

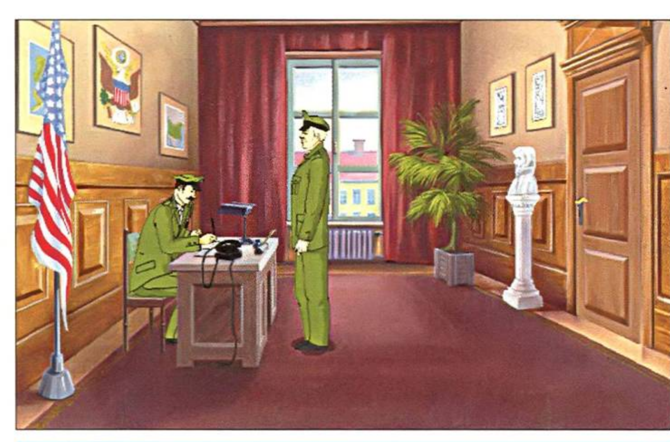


Abwärts!





Vor der Fahrzeughalle



Die letzte Station: der Colonel

Jack ging weiter nach links, an den Gebäuden 1 und 2 vorbei, und gelangte auf einen Platz mit einem Geschütz. Er marschierte nach links an dem Gebäude vorbei und erreichte das Verwaltungszentrum. Seine Frage, ob Stewart schon da sei, wurde von der Wache an der Tür bejaht. Sein Büro befände sich im ersten Stock, am Ende des Flurs.

Ein bekanntes Gesicht

Jack betrat das Gebäude, stieg die Treppe hoch und ging durch die hintere Tür in Stewarts Arbeitsraum. Tatsächlich handelte es sich um den Waffenschieber! Unser verkleideter Freund sprach ihn an und machte ihm klar, daß er mit Colonel Williams sprechen wolle. Stewart erfand jedoch allerlei Ausreden, um zu verhindern, daß dieses Gespräch zustande kam. Jack verließ also das Büro und kehrte auf den Flur zurück.

Durch die Tür gleich hinter der Treppe gelangte er in den Funkraum. Dem Funker machte er weis, daß sein Telefon nicht richtig funktionierte. Der hilfsbereite Bursche eilte auch sogleich davon, um das Problem zu beheben, und so konnte Jack das Telefonkabel, das vom Tisch baumelte, in die Telefonanlage stecken. Er rief dann Inspektor Rogers an, gab vor, Stewart zu sein, und erzählte ihm, daß der Zeitpunkt zur Geldübergabe auf dem Kasernengelände gekommen sei.

Nach dem Telefonat marschierte Jack wieder auf den Flur und kam durch die nächste Tür ins Büro der Sekretärin. Diese wies er an, Stewart einen Einbruch in Halle 2 zu melden. Sie tat wie ihr befohlen, und so konnte Clever Jake nun sicher sei, daß das Büro des Schurken leer war. Er begab sich also flugs dorthin und konnte nun Colonel Williams' Raum ungestört betreten.

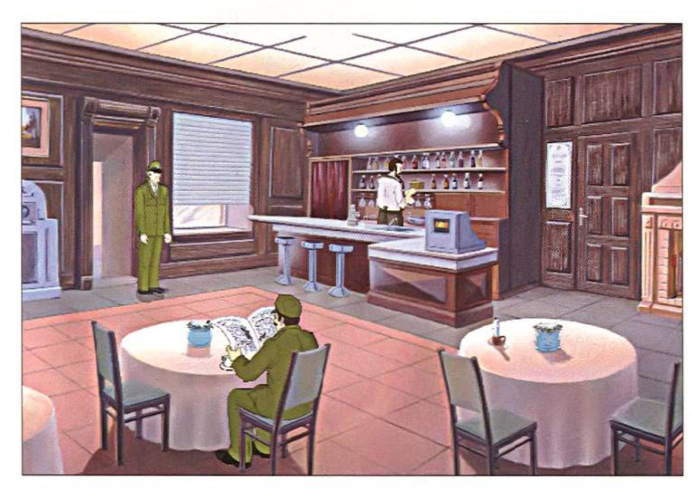
Der Colonel war sehr erstaunt über den Besuch und nicht allzu erfreut darüber, bei der Arbeit gestört zu werden. Nun war es an der Zeit, ihn über die kriminellen Aktivitäten seiner Mannen zu informieren. Jack erzählte ihm alles, angefangen bei seinen Ermittlungen als Privatdetektiv, über den Waffenhandel, bis hin zur Rolle, die Stewart spielte. Da Williams ihm noch nicht so recht glauben wollte, präsentierte er ihm Scalettis Dokumentenmappe. Der Colonel las die Schriftstücke und griff dann geschockt zum Telefon. Zwei Militärpolizisten wurden beordert, Stewart zu verhaften.

Entlarvt!

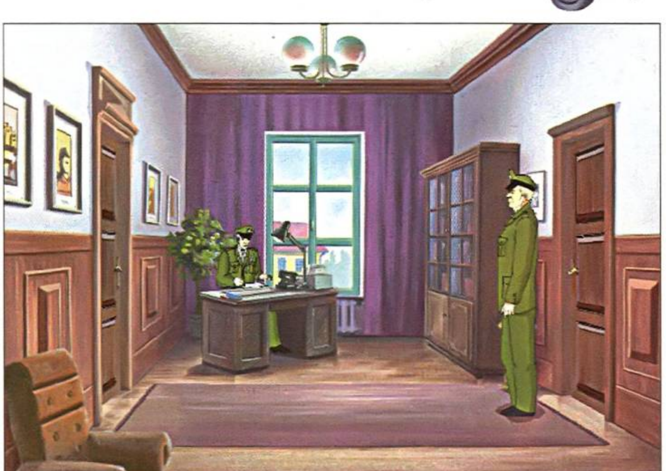
Kaum hatte er jedoch den Hörer aufgelegt, stürmten Rogers und Stewart ins Büro, beide mit vorgehaltenen Waffen. Auch Stewart hatte mit Rogers telefoniert, und beide waren wohl zu dem Schluß gekommen, daß Jack sich in der Kaserne aufhalten mußte. Sie erzählten von ihrem teuflischen Plan, Williams auslöschen und dem Meisterdetektiv auch diesen Mord anhängen zu wollen. Zu ihrem Pech stürmten nun aber die angeforderten MPs in den Raum und verhafteten die beiden Verbrecher.

Die Gefahr war gebannt, das umfassende Geständnis der Gauner entlastete Jack. Williams bedankte sich und lud ihn zum Abendessen ein. Als letzte Amtshandlung für dieses Abenteuer galt es, den Oberinspektor anzurufen und ihn zu bitten, Elizabeth aus der Wohnung des Detektivs zu holen und mit ihr zum Feiern in die Kaserne zu kommen. Elizabeth und Jack sollten sich von nun an gut verstehen ...





Das Offizierskasino



Stewart wollte Jack nicht zum Colonel vorlassen



LORDS OF MAGIC

Das Böse hat von Urak Besitz ergriffen. Das Volk betet um einen Anführer, der es von Balkoth und seinen finsteren Horden befreit. Der Spieler als Kriegsherr soll den alten Glanz des Landes wiederherstellen. Mit der folgenden Lösung ist das sicher zu schaffen.

Der Anfang

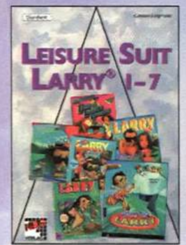
1. Die ersten Schritte

Zu Spielbeginn steht zunächst nur eine kleine Gruppe minderwertiger Truppen zur Verfügung, die sich aber schnell weiterentwickeln wird. Auch der zuvor gewählte Held, Krieger, Magier oder Dieb ist mit von der Partie und führt die Einheiten in den Kampf. Zunächst empfiehlt es sich, das Gelände rings um die Hauptstadt zu erkunden, um sich einen Überblick über die Dungeons und Gebäude wie Bibliothek oder Magierturm zu verschaffen. Da nur eine begrenzte Anzahl von Bewegungspunkten pro Runde vorrätig ist, spielt die Distanz zu den jeweiligen Dungeons eine wichtige Rolle. Gerade am Anfang ist es angeraten, nicht herumzutrödeln, sondern rasch vorwärtszukommen. Auf direktem Weg wird es auch weniger wahrscheinlich, von umherstreunenden Partys vernichtet zu werden. Wichtigstes Ziel am Anfang ist es, den großen Tempel zu befreien, um dadurch die Hauptstadt unter Kontrolle zu bringen und Zugriff auf die umliegenden Gebäude zu bekommen. Diese Strecke legt man am besten auf den ausgebauten Straßen zurück. Auf ihnen lassen sich zum einen die größten Distanzen am bequemsten bewältigen, zum anderen führen sie meistens eh zum Tempel. Dieser Bau liegt fast immer etwa zwei bis maximal drei Runden von der Hauptstadt entfernt, jedoch nie



Dieser Zauberer paßt bestens zum Titel: „Lords of Magic“

SPIELELÖSUNGSBÜCHER AUS DEM NBG-VERLAG



Leisure Suit Larry 1-7
112 Seiten
DM 14,80



Das Schwarze Auge 1-3
128 Seiten
DM 19,80



Schummeln b. PC-Sp. 1
160 Seiten
DM 39,80



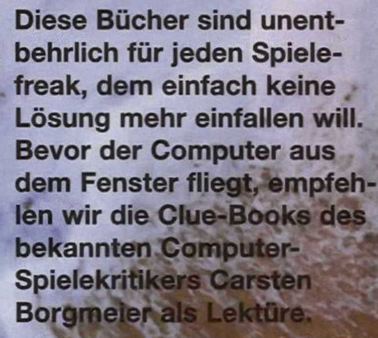
Schummeln b. PC-Sp. 2
176 Seiten
DM 39,80



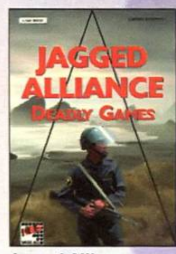
Das ultim. Sierra-Buch
480 Seiten
DM 39,80



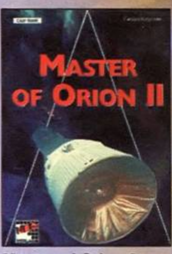
Das ult. Adventure-Buch
300 Seiten
DM 39,80



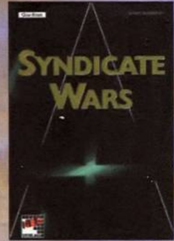
Diese Bücher sind unentbehrlich für jeden Spielefreak, dem einfach keine Lösung mehr einfallen will. Bevor der Computer aus dem Fenster fliegt, empfehlen wir die Clue-Books des bekannten Computer-Spielekritikers Carsten Borgmeier als Lektüre.



Jagged Alliance
48 Seiten
DM 14,80



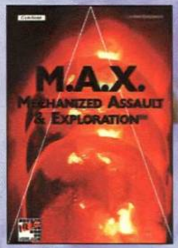
Master of Orion 2
48 Seiten
DM 14,80



Syndicate Wars
48 Seiten
DM 14,80



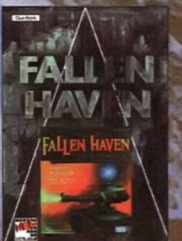
KKND
48 Seiten
DM 14,80



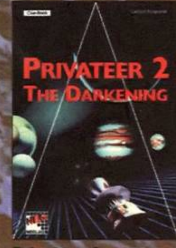
M.A.X.
48 Seiten
DM 14,80



Extreme Assault
48 Seiten
DM 14,80



Fallen Haven
48 Seiten
DM 14,80



Privateer 2
48 Seiten
DM 14,80



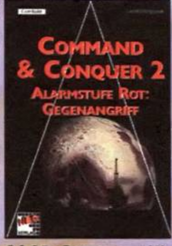
Command & Conquer
80 Seiten
DM 14,80



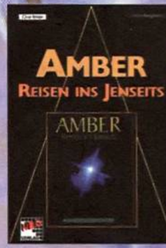
C&C: Ausnahmezust.
80 Seiten
DM 14,80



C&C2: Alarmst. Rot
48 Seiten
DM 14,80



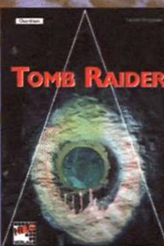
C&C2: Gegenangriff
48 Seiten
DM 14,80



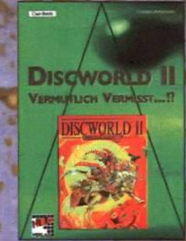
Amber
48 Seiten
DM 14,80



Baphomets Fluch
48 Seiten
DM 14,80



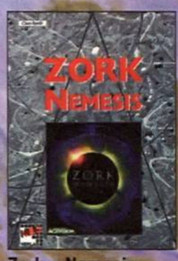
Tomb Raider
64 Seiten
DM 14,80



Discworld 2
48 Seiten
DM 14,80



Schleichfahrt
48 Seiten
DM 14,80



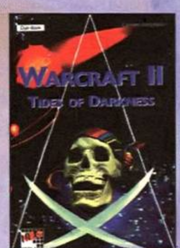
Zork – Nemesis
80 Seiten
DM 14,80



Shannara
48 Seiten
DM 14,80



Z
48 Seiten
DM 14,80



Warcraft 2
64 Seiten
DM 14,80



Warcraft 2 - Exp. Set
48 Seiten
DM 14,80



Die Siedler 2
96 Seiten
DM 14,80



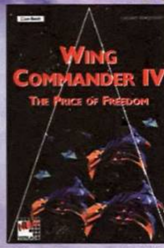
Siedler 2 Mission-CD
48 Seiten
DM 14,80



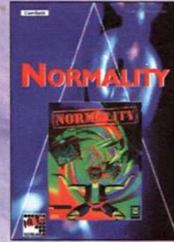
Rätsel des Master Lu
80 Seiten
DM 14,80



Gabriel Knight 2
64 Seiten
DM 14,80



Wing Commander 4
64 Seiten
DM 14,80



Normality
48 Seiten
DM 14,80



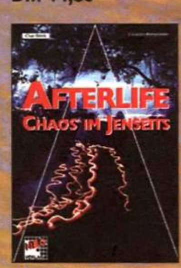
Die Fugger 2
64 Seiten
DM 14,80



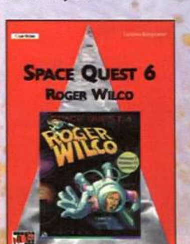
Elisabeth I.
48 Seiten
DM 14,80



Civilization 2
64 Seiten
DM 14,80



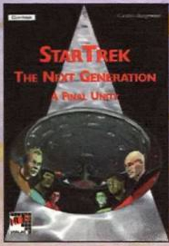
Afterlife
48 Seiten
DM 14,80



Space Quest 6
80 Seiten
DM 14,80



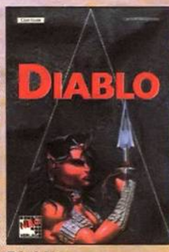
Battle Isle 3
80 Seiten
DM 14,80



StarTrek – Next Gen.
80 Seiten
DM 14,80



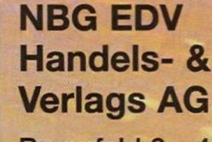
Simon the Sorc. 1&2
80 Seiten
DM 14,80



Diablo
48 Seiten
DM 14,80

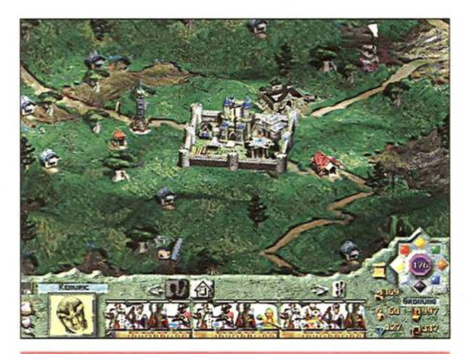


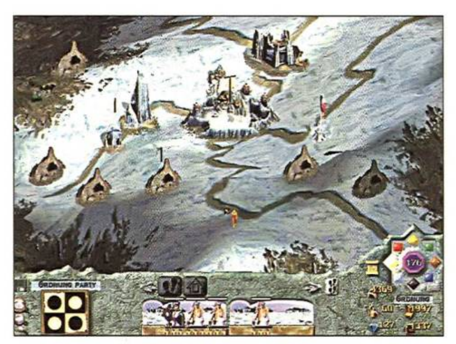
Prisoner of Ice
80 Seiten
DM 14,80

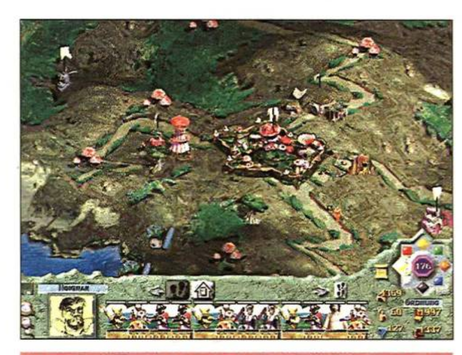




NBG EDV Handels- & Verlags AG
Brunnfeld 2 – 4
93133 Burglengenfeld
Telefon 0 94 71/70 17-0
Telefax 0 94 71/70 17-99
Internet:
http://www.nbg-online.de


Eine prächtige Ritterburg ist die Hauptstadt der Ordnung im 3. Level


Auch in den eisigen Höhen können sich die Luftkrieger wunderbar entfalten

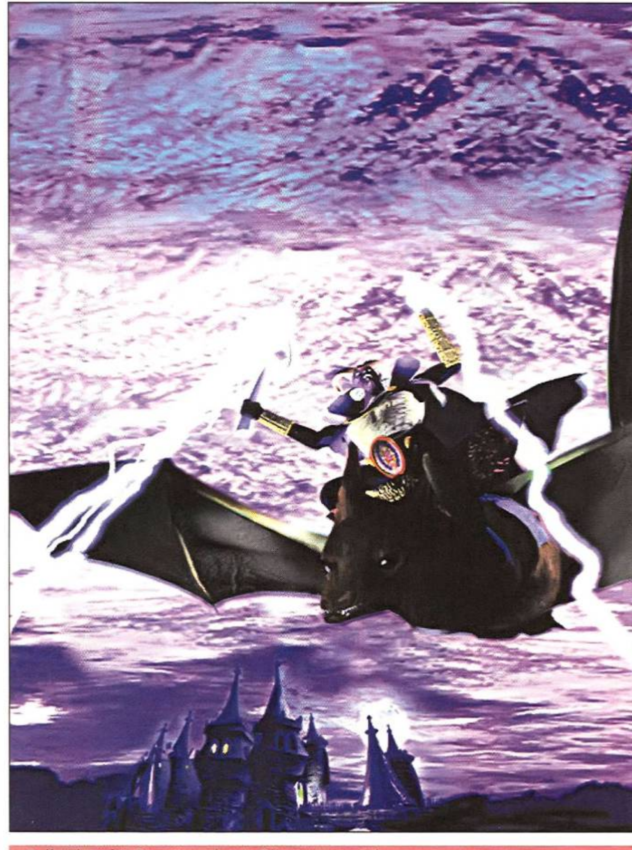

Aus Pilzen und Bäumen stellen die Zwerge der Erde ihre Bauten her

außerhalb des für die jeweilige Rasse vertrauten Geländes.Unterwegs kann es nicht schaden, auch noch den einen oder anderen Dungeon zu betreten, vorausgesetzt, er ist nicht zu weit von der Hauptstadt entfernt. Je weiter sich die Gruppe nämlich von der Metropole wegbewegt, desto gefährlicher und schwieriger werden die Gegner, die sich in der Umgegend aufhalten.
Bei diesen wird es sich meist um Angehörige ein und desselben Kults handeln. Die Gruppe kann sich so schon einmal darauf einstellen, daß sich aus der Anhängerschaft eben dieses Kults später der erste richtige Feind rekrutieren wird. Es dürfte sich als äußerst schwierig erweisen, ihn als Verbündeten zu gewinnen, denn die ständigen Reibereien lassen keinerlei freundschaftlichen Gefühle aufkommen. Gerade am Anfang ist es von Vorteil, den Computer die Kämpfe austragen zu lassen, denn er ist zunächst fast immer überlegen, und nur selten ist ein Unentschieden zu erwarten. Im weiteren Spielverlauf und mit zunehmender Übung empfiehlt es sich, ruhig selber verstärkt einzugreifen.
Ist der Tempel befreit, steht die Besichtigung der Hauptstadt auf dem Terminplan. Dort lassen sich gegebenenfalls die angeschlagenen Einheiten reparieren, oder die Gruppe macht einfach nur ein paar Runden Pause, was sich ebenfalls positiv auf die Gesundheit auswirkt. Falls genügend Gold zur Verfügung steht, lohnt es durchaus, ein kleines Fest zu veranstalten. So eine Feier kann dem Bekanntheitsgrad der Helden nur dienlich sein. Hierzu ist in der Hauptstadt die Taverne anzuklicken, wo sich nun Gold in Ruhm in Form eines Fests „tauschen" läßt. Das erhöht die Anzahl der Anhänger, die alle paar Runden in die Stadt strömen, um sich einem Helden anzudienen. Sind nun also neue Arbeiter verfügbar, ist es am sinnvollsten, sie in der Taverne und am Markt einzustellen, um an die vorerst wichtigsten Ressourcen wie Gold und Met zu gelangen. Beides ist nötig, um eine Armee aufzubauen und zu unterhalten. Denn mit Bier kämpft es sich bekanntlich viel effektiver.

2. Der Fortschritt

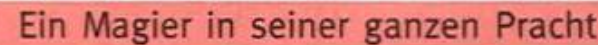
Jetzt ist es an der Zeit, die umliegenden Dungeons zu erforschen, um an noch mehr Gold und Met zu gelangen. Hierzu ist es unabdingbar, ein paar neue Einheiten zu rekrutieren, denn mit mehr Kämpfern ist es wahrscheinlicher, alle Levels zu meistern, ohne große Verluste hinnehmen zu müssen. Außerdem entsteht auf diese Weise schnell eine erfahrene Truppe, die oft bis ans Ende des Spiels bestehen bleibt. Wichtig ist es, immer so viele Helden wie möglich dabei zu haben, im besten Fall einen Krieger, einen Magier und einen Dieb. Auf einen Magier kann man allerdings am Anfang getrost verzichten, denn der würde ein allzu schnelles Ende finden. In der Bibliothek bei der Zaubererforschung ist er zunächst besser aufgehoben.
Um effektivere Truppen zu erhalten, ist entweder die Kaserne auszubauen oder ein erfahrener Held bzw. eine erfahrene Einheit in die Kaserne abzukommandieren, um die Erfahrungen an die Novizen weiterzugeben. Wer schnell eine große Party zusammenbekommen möchte, sollte, bevor er die Dungeons erforscht, die ebenfalls in der Umgebung zu findenden Goldminen und Brauereien befreien und unter die eigene Obhut bringen. Je höher der Level des Gebäudes, desto mehr Gold- oder Met-Einheiten gibt es nach der Eroberung pro Runde zu ergattern. Aber Vorsicht: Schon so mancher Held wurde beim Ansturm auf eine allzu mächtige Goldmine getötet.

Mit den hoffentlich schnell gewonnenen neuen Ressourcen ist nun so bald wie möglich mit dem Ausbau der Festung zu beginnen. Zuerst steht die Vergrößerung der Hauptstadt an, anschließend ist die Kaserne auszubauen. Hierbei spielt es keine große Rolle, welcher Rasse man angehört, für alle gilt: Nur mit einer gut ausgebildeten Armee besteht eine Chance.
Der Ausbau der Stadt bringt auch eine Erhöhung der Arbeiterkapazität mit sich. So lassen sich fortan mehr Arbeiter einstellen, und die Ressourcen sind noch schneller gewonnen. Es sollte immer mindestens ein Krieger (egal, ob Held oder normaler Kämpfer) in der Stadt bleiben, um die Funktion des Stadthalters zu übernehmen. Denn nur wer eine Einheit in der Stadt behält, kann Veränderungen wie etwa die Verteilung von neuen Arbeitern vornehmen. Ähnliches gilt auch für die umliegenden Gebäude, allerdings bedarf

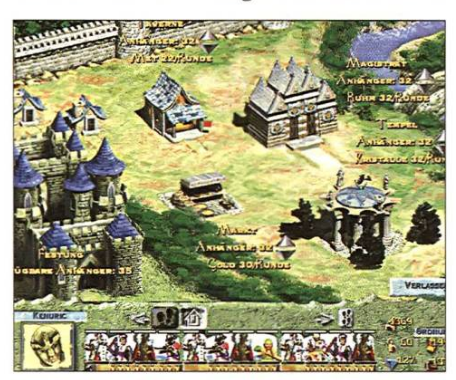

Balkoth schießt wütend mit Blitzen um sich






Ein Magier in seiner ganzen Pracht

es bei ihnen nicht ständig einer Einheit, denn für den Stadthalter (am besten ein Reiter) sind sie schnell erreichbar. Der Reiter-Stadthalter sollte über möglichst viel Erfahrung verfügen. Dadurch braucht man nicht extra mit der ganzen Armee zurückkehren, um Novizen mit einer hohen Erfahrungsstufe zu bauen. Zu weit von der Hauptstadt weg sollte sich die Gruppe in der Anfangszeit aber sowieso nicht bewegen, denn nur allzu oft kann es geschehen, daß herumstreunende Partys versuchen werden, die Stadt oder eines der dazugehörigen Gebäude einzunehmen. Diese Banditen stellen andererseits ein willkommenes Training dar und füllen nebenbei auch noch die schnell leer werdenden Staatskassen auf.
Mit anderen Rassen braucht die Truppe nicht eben zimperlich umzugehen. Am besten sucht sie sich eine Kultgemeinde aus, die in unmittelbarer Nähe beheimatet ist, und fängt deren Einheiten ab. Die Retourkutsche in Form von massiven Gegenangriffen läßt nicht lange auf sich warten, und es kann durchaus vorkommen, daß die eigene Mannschaft die eine oder andere Niederlage einstecken muß.


Ein toller Burgfried

Im großen und ganzen jedoch vermehren solche Reibereien lediglich die eigenen Erfahrungspunkte.
Im Lauf der Zeit wollen auch Türme und andere Besonderheiten wie etwa Ozeanschreine erforscht werden. Letztere sind zu Beginn eines Spiels jedoch absolut unbezwingbar. Falls Balkoth einmal vor der Tür stehen sollte, ist es ratsam, ihn vorbeiziehen zu lassen und ihm mit der Heldentruppe aus dem Weg zu gehen. Selbst wenn es ihm gelingen wird, die Hauptstadt zu erobern, ist das nicht gar so schlimm. Sofort nach der Einnahme zieht der Lord des Bösen weiter, um noch mehr Tod und Verderben über das Land zu bringen, und die Stadt ist dann schnell wieder unter der eigenen Kontrolle. Das wirklich wichtige Ziel ist dementsprechend auch, eine vernünftige Armee aufzustellen und sich die Ressourcen der Umgebung zu sichern.

Die Gebäude

Es stehen fünf Gebäude zur Verfügung, die alle in unmittelbarer Umgebung der Stadt liegen und sich direkt nutzen lassen: der große Tempel, die Kaserne, der Magierturm, die Bibliothek und die Diebesgilde. Die Bibliothek, in der die Magier und Zauberer neue Sprüche lernen, gehört gewissermaßen zum Magierturm, denn erfährt dieser eine Verbesserung, steigt auch gleichzeitig der Level der Bibliothek. Insgesamt drei Magier können gleichzeitig an einem Zauberspruch büffeln. Naturgemäß kommt hierbei ein Level-eins-Zauberkundiger bei seinem Studium langsamer voran als beispielsweise einer mit Level sechs.

Sind schließlich die magischen Gefilde bis zur dritten Stufe ausgebaut, ist es möglich, im Tempel ganz besondere Wesen wie etwa einen Steinriesen, untote Ritter oder Donnerdrachen zu erschaffen. Diese sind überdurchschnittlich stark und fangen meist schon mit einem Erfahrungswert von fünf an. Natürlich haben sie auch ihren Preis: Unter 200 Kristallen ist kaum eines zu bekommen, doch diese Ausgabe lohnt sich auf jeden Fall. Beispielsweise kann es durchaus sein, daß zwei dieser Wesen eine ganze Heldentruppe der Klasse drei in einem einzigen Kampf vernichtet und noch nicht einmal kritisch beschädigt wird.
Der Tempel sollte übrigens immer gut im Auge behalten werden. Hat ihn nämlich erst einmal eine gegnerische Party eingenommen, kommen keine neuen Gefolgsleute mehr.
Im Magierturm lassen sich neue Magier ausbilden oder Tränke kaufen. Ab Level zwei stehen auch noch andere Zauberwesen zur Verfügung, die sowohl gute kämpferische als auch magische Fähigkeiten besitzen. Gute Krieger sind naturgemäß am besten in der Kaserne auszubilden,


Greenpeace hätte seine Freude an dieser Stadt

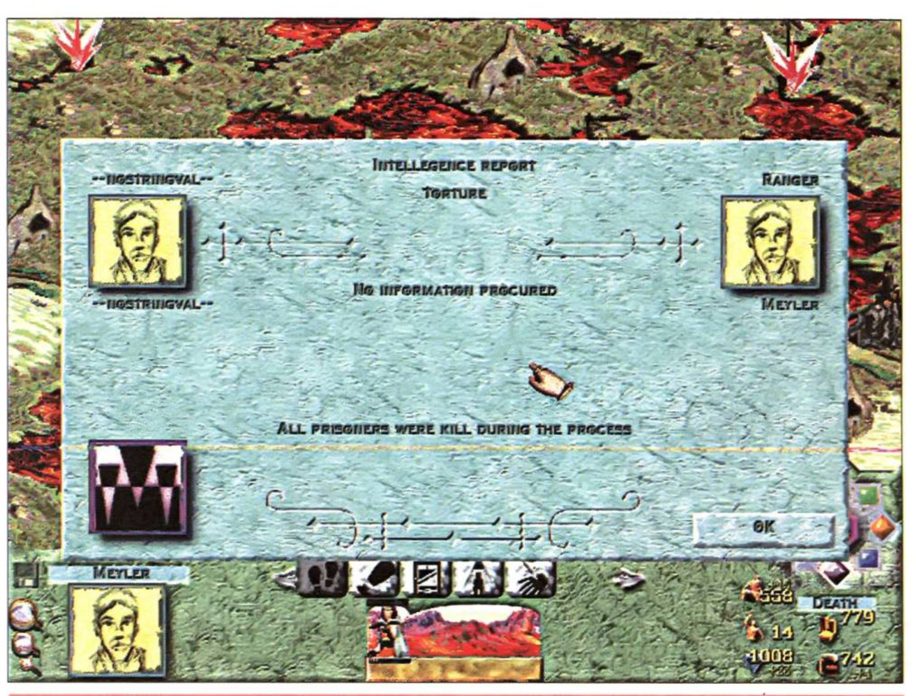

Die Erden-Bibliothek


Die Bibliothek der Luft


Drei Magier brüten über neuen Sprüchen für den Ordnungs-Kult


Ein bißchen kalt, diese Behausungen auf dem Dach der Welt

vorausgesetzt, ein guter Lehrer ist an Ort und Stelle und überträgt seine Erfahrung auf die Lehrlinge. Ohne einen solchen Lehrmeister sollte man grundsätzlich keine Einheiten ausbilden, denn in den Kämpfen um die Vorherrschaft über das Land überleben nur die Stärksten, und es erweist sich als fast unmögliche Aufgabe, unerfahrene Krieger bis in den dritten Level vorwärtszubringen. Ab dort ist es dann leichter zu bewerkstelligen, die Armeen auf Streifzüge zu schicken, ohne gleich beim ersten Feindkontakt den Kopf zu verlieren.



Bei der Folter zwecks Informationsbeschaffung wurde dieser Häftling leider getötet

Eine nicht zu verachtende Unterstützung für die Armee leistet die Diebesgilde, denn hier lassen sich, je nach Rasse, Speerwerfer, Armbrustschützen oder Steinschleuder trainieren. Diese Einheiten kommen aufgrund ihrer Fernwaffen besonders bei der Verteidigung zur Verwendung. Hat der Aufbau der Stadt schließlich den dritten Level erreicht, ist endlich ein Stadttor vorhanden, das dem Feind das Eindringen erschwert. Die optimale Verteidigung einer derart gesicherten Örtlichkeit sieht denn auch so aus, daß sich viele Fernwaffenkämpfer hinter den Toren verbarrikadieren und alles niederschießen, was sich nähert.

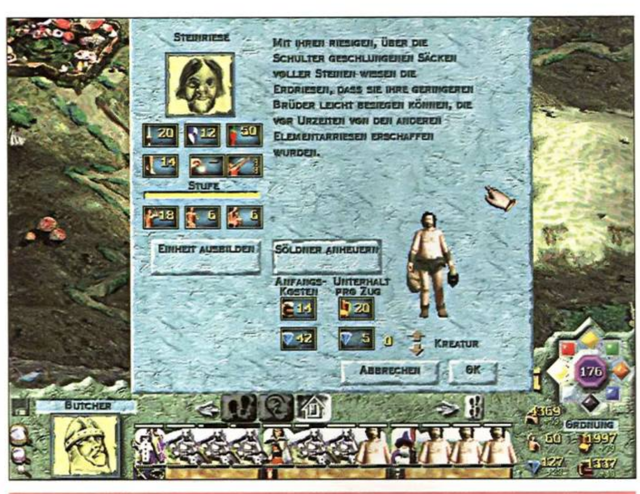
Auch Aufklärer lassen sich in der Diebesgilde ausbilden. Sie sind billig in der Anschaffung und sollten unbedingt eingesetzt werden. Sie sind imstande, schnell das Gelände zu erkunden oder einfach nur bestimmte Bereiche zu überwachen. Mit ansteigendem Level der Diebesgilde kommen noch ein paar andere Einheiten hinzu, die über etwas ausgeprägtere Attribute verfügen.

Die Wirtschaft

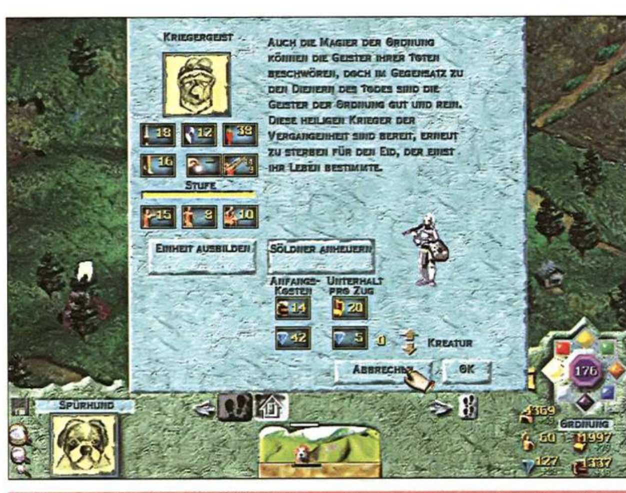
Ein wichtiger Faktor ist die Arbeitsverteilung und die damit verbundenen Einnahmen an Gold, Met, Ruhm und Kristallen. Wie oben bereits erwähnt, ist es zu Beginn wichtig, für ausreichend Met und Gold zu sorgen, um die Streifzüge zu subventionieren. Doch im weiteren Verlauf des Spiels sind auch der Ruhm und die Kristallvorkommen von nicht zu unterschätzender Bedeutung. Der Ruhm fördert die Zahl der Anhänger, die sich nach und nach in der Stadt ansiedeln. Und je mehr Arbeiter vorhanden sind, um so schneller steigen die Ressourcen. Deshalb ist es wichtig, von Zeit zu Zeit die Stadt auszubauen, damit mehr Arbeiter Platz finden und sich in der Produktion einsetzen lassen. Die umliegenden Gebäude wie Kaserne, Magierturm und Diebesgilde lassen sich nur entsprechend dem aktuellen Level der Hauptstadt verbessern.

Der kluge Held legt überdies, sofern dies möglich ist, ein solides Polster an Ressourcen an. Angriffe auf die heimischen Gefilde erfolgen sehr oft nur allzu plötzlich, und mit einer kleinen Armee, bestehend aus Söldnern, läßt sich auch in eigentlich ausweglosen Situationen eine Lösung erzielen. Wer mag, darf den Trupp nach Beendigung seines Auftrags wieder auflösen, so daß er keine große Belastung für den Geldbeutel darstellt.

Der beste und wahrscheinlich einfachste Weg, die Wirtschaft in Schwung zu bekommen, ist der, viele Aufklärungseinheiten zu bauen und sie auf die Suche nach Brauereien, Kristall- oder Goldminen zu schicken. Auf dieser Erkundungsreise stoßen sie häufig auf Minen und sonstige Kostbarkeiten, die andere Lords zwar irgendwann einmal eingenommen, aber nicht mit Wachen versehen hatten. In diese willkommenen Geschenke braucht man einfach nur einen Späher hineinzubewegen, und schon trägt das Gebäude zum eigenen Wirtschaftwachstum bei. Nur selten kommen die eigentlichen Herrscher zurück, um ihr Recht geltend zu machen. Die eigene Truppe hat damit nicht nur Reichtümer ohne große Mühe erworben, sondern auch noch den Feind geschwächt. Dadurch sind zwar keine Erfahrungspunkte gewonnen, aber die Helden können sich wenigstens schnell um einige Einheiten auffrischen.



Dieser Dickwanst schleudert mit Vorliebe Steine auf seine Gegner



Ein starker Verbündeter, der nichts und niemanden in seine Nähe läßt

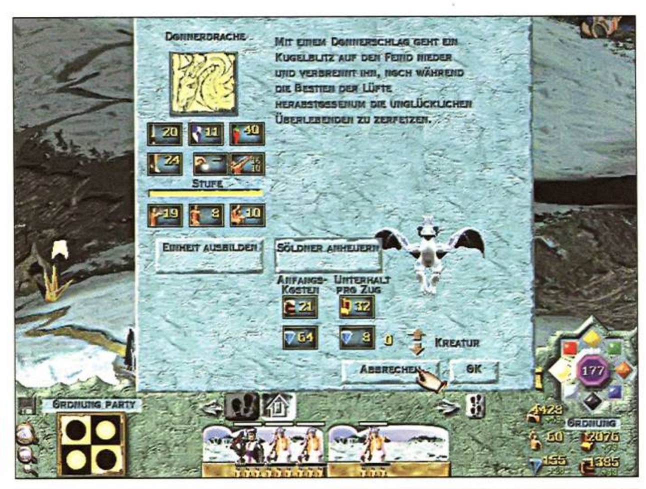
Die Helden

Der Ausgang einer Schlacht hängt in der Hauptsache von den Helden ab. Mit sehr erfahrenen Haudegen lassen sich schnell gut motivierte und hervorragend ausgebildete Armeen schaffen. Egal, für welchen Beruf sich der Spieler entscheidet: Der Held, der ihn repräsentiert, darf niemals sterben und sollte entsprechend gehegt und gepflegt werden. Am Anfang gibt es nur ihn, aber im Verlauf des Spiels ist es wichtig, weitere Kumpane zu schaffen, um eine effiziente Führung der Streitkräfte zu gewährleisten. Mit der Zeit gelangt die Party an die unterschiedlichsten Artefakte, die auf die Mitglieder übertragen werden sollten. Hierbei ist zu beachten, daß manche Gegenstände nur für spezielle Berufe oder Glaubensrichtungen bestimmt sind und unter Umständen keine Wirkung haben, wenn sie in die falschen Hände geraten.

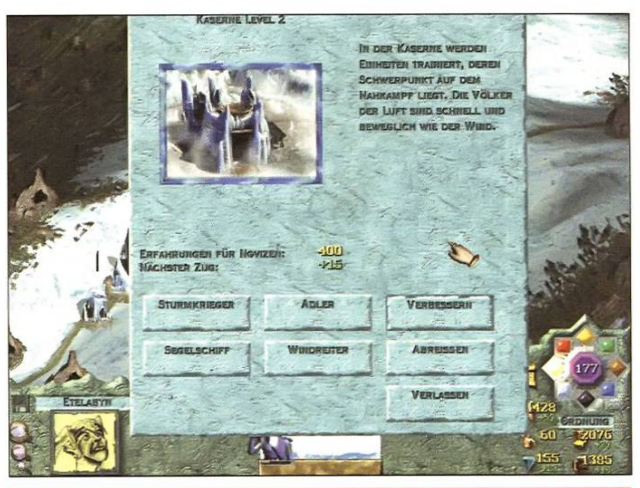
Um den Haupthelden zu schützen, gruppiert sich am besten eine mächtige Armee um ihn. Eine andere Möglichkeit ist zwar, ihn in sicherer Distanz in der Hauptstadt zurückzulassen, doch ist es ganz einfach spannender, ihn mit auf die Reise zu nehmen - nicht zuletzt deshalb, um den feindlich gesinnten Völkern die stolze Armee in ihrer ganzen Pracht vorzuführen. Außerdem bringt der Held extrem viel Motivation mit in den Kampf, was sich nur positiv auf die Moral der Truppe auswirkt. Unterwegs mag es vorkommen, daß der Trupp auf ein Volk stößt, das seine Stadt als Verbündete anbietet. Das führt dazu, daß nun plötzlich zwei Hauptfiguren existieren, der Spieler gewissermaßen zwei „Leben" besitzt. Zu verschwenderisch sollten die Helden allerdings dennoch nicht eingesetzt werden, denn ein Verlust wirkt sich negativ auf den Ruhm aus. Am besten ist es, in jede eigene Stadt einen Helden jeder Berufsklasse abzukommandieren und ihm noch ein paar Infanteristen und Bogenschützen zur Seite zu stellen, um die Verteidigung sicherzustellen. Ohne Held in den eigenen Reihen ist eine erfolgreiche Verteidigung gegen eine fremde Streitmacht, die mehrere davon aufbietet, schier unmöglich.

Der Kampf

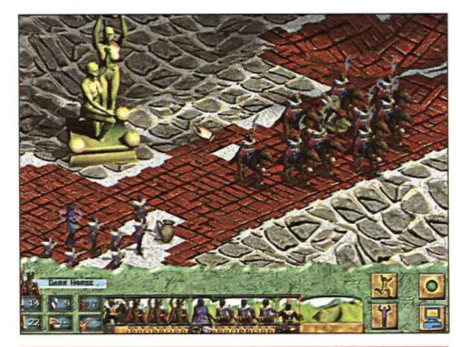
Wie bereits erwähnt, ist es zumeist sinnvoll, den Computer die Schlachten schlagen zu lassen. Doch in manchen Situationen verhält sich die KI nicht unbedingt so, wie sie eigentlich sollte. Das äußert sich in Form von abgebrochenen Kämpfen, nach denen die Meldung „Unentschieden" erscheint. Der Grund liegt darin, daß der Computer nicht bis auf den letzten Mann kämpft, sondern das Scharmützel bei zu hohen Verlusten abbricht. Mitunter wird der Gegner auch die Flucht ergreifen, so daß der Kampf ebenfalls zu Ende ist. In diesem Fall bleibt nur noch die Möglichkeit, die flüchtenden Einheiten erneut anzugreifen, um sie letztendlich zu besiegen. Denn nur wenn eine Party oder Armee ganz aufgerieben ist, erhält der Sieger die ersehnte Belohnung in Form von Gold, Met, Kristallen und Ruhmespunkten. Wer sich bei solchen oder ähnlichen Situationen dazu entschließt, dem Computer das Kommando abzunehmen, tut allerdings gut daran, einen nicht

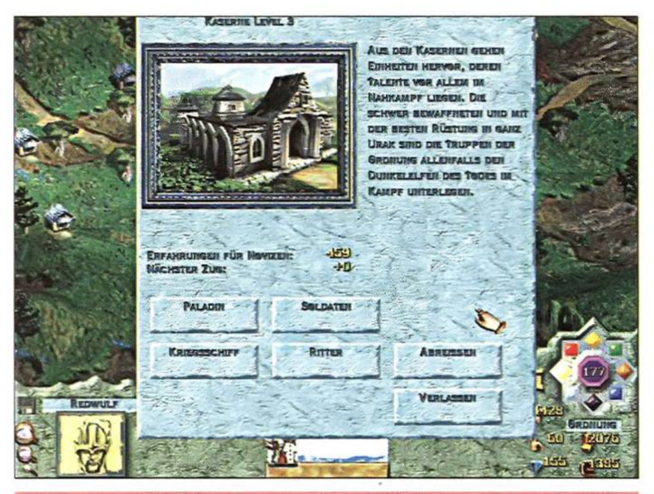


Fuchur aus „Die Unendliche Geschichte" läßt grüßen

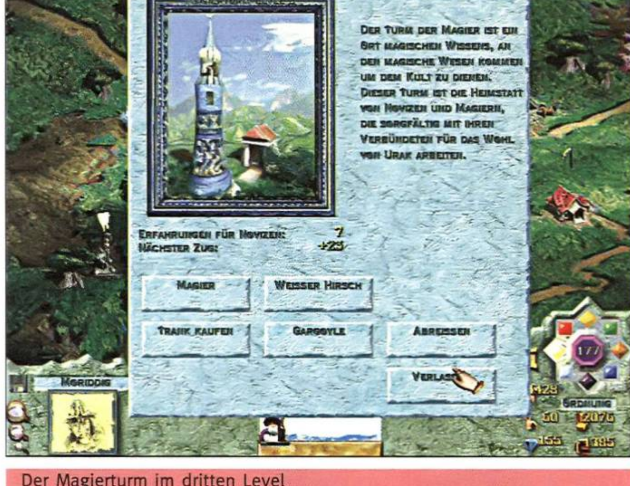


Die Kaserne des Luft-Kults


Merkwürdiges Reittier!



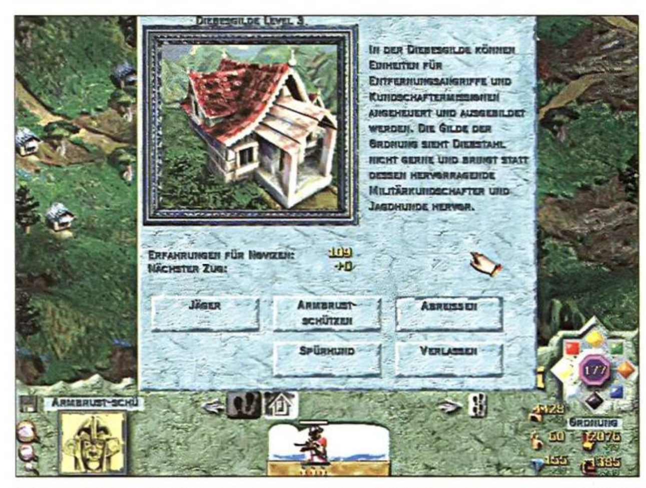
Eine voll ausgebaute Kaserne des Ordnungs-Kults



Der Magierturm im dritten Level



Eine Erden-Kaserne im ersten Level



Eine vollständig ausgebaute Diebesgilde des Ordnungs-Klans


Das immergrüne Land der Elfen

allzu starken oder gar übermächtigen Gegner auf Korn zu nehmen. Ein derartiges Vorgehen erweist sich als äußerst schwierig und ist nur sehr erfahrenen Feldherren zu empfehlen.

Vor jedem Angriff gilt es, die Stärke und die Beschaffenheit des Kontrahenten in Erfahrung bringen. Dazu scrollt der Spieler über das Schlachtfeld und nimmt die Truppen des gegnerischen Lords genauer unter die Lupe. So lassen sich die geeignetsten Gegenmaßnahmen ausdenken, und der Verlauf des Kampfs ist besser vorherzusehen. Nun bekommen alle Einheiten ein Ziel zugewiesen beziehungsweise es ist eine neue Aufstellung der Truppe zu arrangieren. Am Anfang eines jeden Kampfs stehen die Gefolgsleute bei ihren Helden, was nicht gerade einen taktischen Vorteil erzwingt. Deshalb ist es das beste, die Bogenschützen oder vergleichbare Einheiten hinter eine starke Infanterietruppe zu stellen, damit sie optimal gedeckt sind und nicht das Opfer einer anstürmenden Reitergruppe werden. Die Helden teilt der Stratege vorm Monitor auf mehrere Gruppen auf, so daß sie immer für eine ihrem Beruf entsprechende Einheit zuständig sind. Die Magier bedürfen des besten Schutzes, denn sie verfügen über so gut wie keine Kampfkraft. So stehen sie immer in sicherer Entfernung, weit ab vom eigentlichen Kampfgetümmel.

Die Diebe wiederum lassen sich hervorragend als Fernschützen einsetzen und können direkt auf die Jagd nach anderen Helden gehen. Auch verfügen sie über die Eigenschaft des „Überwältigens" – es kann nicht schaden, das wenigstens einmal auszuprobieren. Hierzu geht man folgendermaßen vor: Zuerst ist ein Held auszusuchen, der überwältigt werden soll. Der Dieb geht nun in den „Schleich-Modus" über und kann sich so unbemerkt in sicherer Entfernung anschleichen, ohne in die Schußlinie des Gegners zu geraten. Doch Vorsicht: Hat der Feind ebenfalls einen Dieb auf dem Schlachtfeld, kann dieser seine Ohren spitzen und den anderen ausfindig machen. Ist dies passiert, hetzt er sofort einige Reiter oder Schlimmeres auf ihn, mit nur einem Ziel: ihm den Garaus zu machen.

Was die Magier betrifft, so ist es immer ratsam, sie zuerst zu überwältigen, denn sie stellen in der Schlacht eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Außerdem stehen sie im Hintergrund des Geschehens und sind somit am leichtesten zu erreichen.

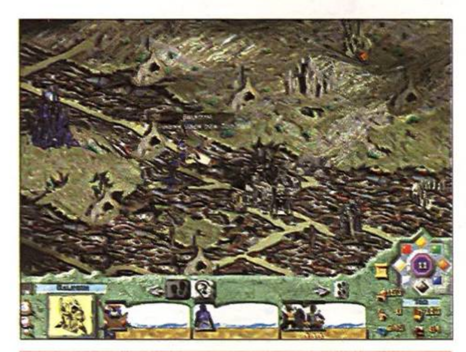
Um die Moral der Truppe in der Hitze des Gefechts etwas auf Vordermann zu bringen, kann ein Kriegerheld das Horn blasen. Das hat zur Folge, daß die Mannen den Kampf noch heftiger und vor allem motivierter fortsetzen. Hilfreich sind auch die Magier: Sie verfügen nach einiger Zeit über hervorragende Zauber, die die Kampfkraft unterstützen sowie Angriffs-, Abwehr- und Zielfertigkeiten der Männer verbessern können. Sie müssen unbedingt vor dem eigentlichen Beginn einer Schlacht eingesetzt werden, um auch wirklich alle Möglichkeiten auszuschöpfen, dem Feind ein schnelles Ende zu bereiten. Später dann stehen die einzigartigen Super-Wesen zur Verfügung, die über eine immense Kampfkraft verfügen. Mit ihnen läßt es sich besonders leicht kämpfen, denn gegen sie kommt ein normales Heer nicht an. Es reicht, sie in einer Gruppe zusammenzufassen und zu warten, bis

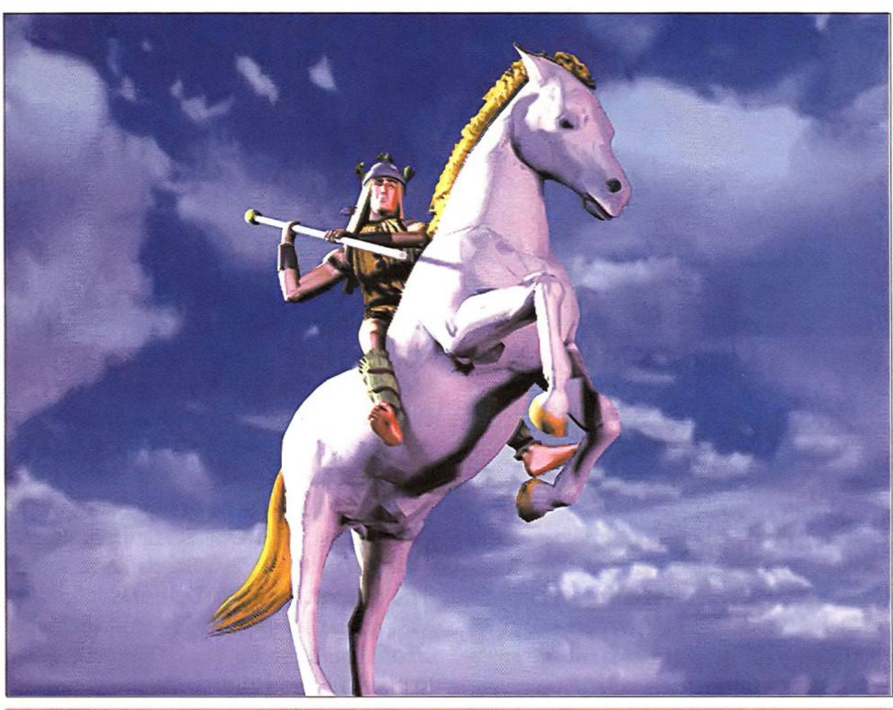

Was birgt wohl diese Grotte?


Nun hat der Lord des Todes auch noch die Ordnungs-Stadt erobert


Das Feuerriesen-Dorf


Diese finstere Stadt verwaltet Balkoth persönlich


Sümpfe und Berge dominieren das Land von Balkoth


Wer reitet so spät durch Nacht und Wind ...

die ersten gegnerischen Einheiten es wagen, anzugreifen. Doch selbst bei diesen Wesen macht es keinen Sinn, in vollem Tempo auf die Gegner loszupreschen, denn auch sie können sterben. Und dies kann eine regelrechte Belagerung durch feindliche Infanteristen zur Folge haben.

Spionage und Aufklärung

Das Land Urak ist absolut unüberschaubar, solange nicht genügend Wachposten und Spione aufgestellt sind. Ohne ein dichtes Netz dieser beiden Berufsgruppen dringen die anderen Lords unbemerkt in das Heimatland ein und richten unnötigen Schaden an. Um dem entgegenzuwirken, baut der umsichtige Herrscher in der Diebesgilde viele kleine Aufklärungseinheiten, die erst einmal die Gegend erkunden. Sind genügend Informationen über das Land Urak gesammelt, können die Aufklärer als ideale Wachen an wichtigen Grenzen positioniert werden, um Alarm zu schlagen, falls sich eine Armee nähert. Nur die Aufklärer sind für diese Aufgabe geeignet, denn sie verfügen über den größten Sichtradius und werden von den Feinden oft nicht als Gefahr erkannt und somit auch nicht vertrieben. Wenn möglich, stellt man diese Einheiten in Brauereien oder Minen jeglicher Art, um so zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen: Zum einen sind natürlich die Grenzen gesichert. Zum anderen werden Minen und dergleichen nur allzu gern eingenommen, wenn sie unbeaufsichtigt sind. Beherbergen sie jedoch Einheiten, dauert es einige Zeit, bis die anderen Lords auf die Idee kommen, sie für ihre Zwecke zu erobern.

Auch Diebe lassen sich vortrefflich einsetzen. Sie können feindliche Truppen sogar bestehlen, indem sie sich an sie heranschleichen und dann einzelne Helden um ihre Artefakte erleichtern. Gerade der Schleich-Modus, der sich nicht nur im Kampf aktivieren läßt, ist für diese Aufgabe wie geschaffen. Doch darf der flinke Fingerakrobat nicht zu gierig sein. Sollte er sich nämlich doch noch erwischen lassen, hat er wenig Chancen, aus dem angerichteten Schlammassel wieder herauszukommen.

Spionage läßt sich aber auch anders betreiben, und zwar durch gezieltes Verhören gefangengenommener Helden. Das nennt sich dann „hochnotpeinliche Befragung" und liefert je nach Opfer unterschiedliche Informationen. So berichten militärische Einheiten über die Stärke und Stationierung von Truppen, Magier geben ihr Wissen über gelernte Zaubersprüche und Fundorte von Artefakten preis. Diebe hingegen verraten den Standort ihres Anführers, der dann für eine Runde auf der Weltkarte sichtbar wird. Doch falls diese Art der Informations-Beschaffung schiefgeht, werden Ruhmespunkte abgezogen; den „bösen" Kulten sogar nicht zu knapp.

Dann gibt aber immer noch das „normale" Verhör. Es nimmt zwar eine ganze Runde in Anspruch, kann aber wenigstens nicht negativ ausfallen. Das Schlimmste, was passieren kann, ist, gar keine Informationen zu bekommen. Einen Versuch ist es aber allemal wert, denn ein geschulter Dieb beispielsweise, der also mindestens Level 6 erreicht hat, kann unter Umständen die wertvollsten Informationen liefern.


Balkoth reitet immer auf seiner Fledermaus


Auch allein gegen eine scheinbare Übermacht hat Balkoth noch eine Chance


Balkoths Armee in Aktion

Die freien Dörfer

Im Land Urak gibt es zahlreiche kleine Siedlungen, die nur darauf warten, eingenommen zu werden. Das hat allerdings mit Bedacht zu geschehen. Nur wenn eine gut ausgebildete Streitmacht mit mindestens einem Helden abrufbereit ist, könnte das Vorhaben gelingen. Ohne den Helden ist es auch ganz und gar unmöglich, ein eingenommenes Dorf in eine blühende Stadt zu verwandeln.
Grenzdörfer stellen eine gute Gelegenheit dar, auch einmal Einheiten fremder Lords zu bauen, ohne ihnen gleich zu nahe zu kommen. Doch darf nie die eigene Hauptstadt ohne Verteidigung zurückbleiben. Hat der Spieler noch nicht genügend Armeen unter seiner Kontrolle, um sowohl die Hauptstadt als auch das neue Dorf zu verteidigen, kann er unter Umständen verlorengegangene Einheiten durch neue, etwa von einem anderen Kult abstammende Krieger ersetzen.
Ist ein Dorf schließlich okkupiert, wird es Zeit, dort eine Institution zu errichten. Abhängig vom Beruf des Helden, kann das ein Magierturm, eine Diebesgilde oder eine Kaserne sein. Dies verschafft den großen Vorteil, nun nicht mehr allzu große Entfernungen bei der Überquerung eines Kontinents zurücklegen zu müssen. Dies zieht wiederum einen großen Zeitvorsprung vor den anderen Lords nach sich - jedoch immer vorausgesetzt, es sind genügend Ressourcen vorhanden, um eine neue Armee ins Leben zu rufen. Die Dörfer lassen sich allerdings nicht weiter ausbauen; das bedeutet, daß sie sich nur als Stützpunkt nutzen lassen.

Die Angehörigen aller Kulte besitzen ihre arttypischen Fähigkeiten wie Geschwindigkeit, Zauberkraft, Kampfgeschick oder einfach nur Eigenschaften wie etwa ihr Aussehen.
Der Luftkult bringt Kreaturen hervor, die fliegen können; schon allein das macht sie einzigartig. Sie tragen zwar keine Rüstungen, aber ihre Wendigkeit im Kampf macht dieses Defizit bei weitem wett. Die Luftmagier verfügen über eine außergewöhnlich große Anzahl von Offensivzaubern wie etwa Kettenblitze oder Giftwolken. Außerdem können sie das Wetter beeinflussen, was starke Auswirkungen auf die wirtschaftliche Leistung einer Hauptstadt hat. In ihrer Gefolgschaft befindet sich eines der mächtigsten Wesen aus dem großem Tempel: der Donnerdrache, der über enorme Kraft und Geschwindigkeit verfügt und obendrein auch noch Feuerbälle spuckt.
Die Anführer des Chaos-Kults hingegen setzen voll und ganz auf die enorme Größe ihrer Armee. Die Krieger sind leicht auszubilden und verfügen über viele Trefferpunkte, tragen aber keine schweren Rüstungen und sind nicht sonderlich begabt im Umgang mit Geschoßwaffen. Ihre Magier können nicht nur die Landschaft zu ihrem Vorteil verändern, sondern auch die Gegner in Schwächlinge verwandeln. Doch diese Magie kann auch ihre Schattenseiten haben, denn sie ist unberechenbar.
Balkoth ist der Anführer des Todeskults und hat die Aufgabe, für seinen Herrn und Meister das Land Urak von den anderen Lords zu säubern. Wer ihn besiegt, darf auch seine Rolle übernehmen. Seine Truppen sind bemerkenswert schnell und verfügen über eine enorme Kampfkraft. Schon zu Beginn beherrscht Balkoth den gefürchteten „Heuschreckenzauber", mit dem er jede beliebige Armee, die sich in seinem Blickfeld auf der Landkarte befindet, schwächen kann. Der einzige Nachteil seiner eigenen Armee ist der, daß sich die Untoten nicht heilen lassen. Doch dieses Manko kann ausgleichen, wer viele Vampire ausbildet, die das Blut aus ihren Gegnern saugen, um sich zu stärken. Balkoths Magier können Untote herbeirufen und bieten außerdem ein beachtliches Repertoire an Kampfzaubern an.
Die Anbeter des Feuers verkörpern die stärkste Armee im Lande Urak. Sowohl ihre Nahkampftechniken als auch ihre Geschoßangriffe, die meist in Form eines Steinregens ihre Gegner dezimieren, können sich sehen lassen. Zu ihrem Nachteil verfügen sie über die wenigsten Lebenspunkte, schwache Rüstungen und nur wenige Defensivzauber. Doch ihre pyrotechnischen Kampfzauber sind dafür hervorragend.
Der Lebenskult bietet ein reichhaltiges Arsenal an Fernkämpfern, die über die besten Qualitäten verfügen. Doch im Handgemenge sehen sie eher schlecht aus. Deshalb ist es am besten, nur die Schützen zu verwerten und nie auf die Infanterie zu setzen. Die Magier verfügen über einwandfreie Heilzauber und können im späteren Verlauf sogar Tote wieder zum Leben erwecken.


Alle Besitztümer des Ordnungs-Kults auf einen Blick

Die Ritter und Paladine der Ordnung sind in allen Punkten die ausgeglichensten Kämpfer. Alle ihre Werte sind durchschnittlich und weisen weder erhebliche Schwächen noch Stärken auf. Doch bieten ihre Magier ein großes Arsenal an Zaubern, mit denen sich die Moral, die Kampfkraft und die Rüstungsklasse der Truppen aufwerten lassen. Ausgestattet mit diesen Attributen, sind sie fast schon wieder überlegen.

Die speerwerfenden Todesritter aus dem großen Tempel sind wohl die stärksten Wesen im ganzen Land. Sie lassen die meisten Gegner gar nicht erst in ihre Nähe kommen und sind wohl nur durch Zauberer und Fernschützen aufzuhalten.

Riesenkraken und Seeschlangen gehören dem Wasserkult an und sind die stärkste Streitmacht zu Wasser. Ihre Infanterie in Form von Echsenmenschen sollte in jedem Fall mit Hilfe von Kriegern anderer Kulte aufgepäppelt werden. Die Magier sind zu Beginn sehr schwach, verfügen aber nach einiger Zeit über ein beachtliches Repertoire an Heilzaubern und sind sogar in der Lage, Wasser in Land verwandeln, um größere Umwege zu vermeiden.

Die Anhänger der Erde sind gute Verbündete, denn sie verfügen über eine starke Armee und gut gepanzerte Rüstungen. Allerdings sind sie extrem langsam und somit leicht auszumanövrieren. Ihre Zauberer beherrschen etliche Defensivzauber, und ihre Zauberwesen aus dem großem Tempel, die Felsbrocken werfenden Riesen mit den dicken Bäuchen, sind die drittstärksten überhaupt. Jede Rasse hat somit ihre Vor- und Nachteile, was einen Mix verschiedener Kulte durchaus sinnvoll macht. Zu Beginn ist es am sinnvollsten, sich eine Rasse mit guten kämpferischen Fähigkeiten auszusuchen, denn der schnelle Ausbau und die Vergrößerung des eigenen Reichs genießt höchste Priorität. Später sollte man Fernschützen der Elfen, Krieger des Feuer- oder Erdenkults und Magier der Luft in seiner Armee vereinen. Nur wer über eine abwechslungsreiche Streitmacht verfügt, hat eine reelle Chance, das Land unter seine Kontrolle zu bringen. Denn wenn sich mancher Gegner einfach nicht bezwingen läßt, kann es oft sein, daß ihm schließlich mit einer anderen Rasse beizukommen ist. Und nicht zuletzt macht es gewaltigen Spaß, Balkoth schließlich mit Hilfe all der Super-Wesen, die nach dem vollständigen Ausbau aller Hauptstädte und Magiertürme zur Verfügung stehen, einmal kräftig zu vermöbeln und ihn endgültig ins Exil (wo auch immer das sein mag) zu verbannen.

Was baue ich zuerst aus?

Was der Spieler letztendlich zuerst baut, hängt immer vom Beruf des Helden ab, dessen Rolle er übernimmt. Wer voll und ganz auf die Stärken eines Kriegers setzt, sollte sich natürlich zuerst um eine anständige Armee kümmern und die Kaserne in einen ordentlichen Zustand versetzen. Ein Magier oder Dieb verhält sich anders. Es bringt nichts, eine Armee aus Magiern zusammenzustellen, ohne auf die entsprechende Verteidigung in Form regulärer Truppen zurückgreifen zu können. Da Ressourcen gerade am Anfang ziemlich knapp sind, gilt es, für reichlich Nachschub zu sorgen. Das läßt sich nur durch die Einahme von Goldminen und Brauereien erreichen – eine Aufgabe für eine starke Armee. Die Diebesgilde ist als nächstes auszubauen, um an qualifizierte Schützen zu kommen.

Über all dem darf aber nicht vergessen werden, daß im Vordergrund immer der Ausbau der Hauptstadt steht, denn in der letzten Ausbaustufe, dem drittem Level, erhält man ein Burgtor, das anstürmende Feinde für einige Zeit aufhält. Jetzt noch ein paar Bogenschützen und Magier in die Stadt geschafft, und die perfekte Verteidigung ist geschaffen. Die Magier lassen sich dann bei einer drohenden Belagerung schnell und bequem aus dem Magierturm in die Stadt ziehen, das spart Unterhaltskosten.

Sind genügend Rohstoffe, besonders Kristalle, vorhanden, ist es an der Zeit, den Magieturm auszubauen, denn so kommt man an die begehrten Wesen, die sich im großen Tempel produzieren lassen. Sind sie erst einmal entwickelt und in die Hauptstadt gestellt, braucht man Angriffe feindlicher Lords nicht mehr zu fürchten.

Muß man Balkoth besiegen?

Besiegen muß der Spieler den Bösewicht nicht unbedingt, denn diese Aufgabe übernimmt unter Umständen einer der anderen Lords. Wer jedoch zu sehr mit dem Wohlergehen des eigenen Reiches beschäftigt ist und die übrigen Lords in Frieden läßt, mag eines Tages auf einen Lord treffen und ihn vernichten. Möglicherweise hat er damit ungewollt das Spiel beendet, da dieser den Lord des Todes besiegt hatte. Obwohl so etwas nur in Ausnahmefällen passiert, sollte man doch versuchen, die Vernichtung des Bösewichts selbst in die Hand zu nehmen, und Balkoth immer wieder einen Besuch abstatten. Natürlich nicht mit der stärksten Armee, denn die wäre reines Kanonenfutter.



Die Stadt des Chaos-Kults



Die Stadt des Wasser-Kults



Der mächtige Sturmriese

Hexen II

Die vier apokalyptischen Reiter, die Tod und Verderben bringen, müssen aufgehalten werden. Sie sind aber nur Stationen auf dem Weg zum Schlangenreiter Eidolon, der Wurzel allen Übels. Paladin, ein Untergebener des Kriegsgotts Kravnos, will dem Bösen ein Ende bereiten.

Im folgenden Text werden auch Räume untersucht, die für die Lösung des Spiels nicht unbedingt von Belang sind. Auf die Angriffe der Spinnen, Bogenschützen, Scorpione etc., die der Spieler in jedem Raum abzuwehren hat, wird nicht eingegangen, da sie keine besondere Taktik erfordern.



Ein Abgesandter Eidolons

Episode 1: Blackmarsh

In Blackmarsh gehe ich in die obere Friedhofshalle. Am rechten Steinbild bemerke ich einen kleinen Klotz, auf den ich drücke. Ich drehe mich um und sehe eine Öffnung, ich springe hinein und probiere den Lichtschalter aus. Ein noch unerreichbares Tor öffnet sich. Der Teleporter ist eine stromsparende Art Fahrstuhl. Ich folge dem Weg und entdecke ein mit Säulen umgebenes Grab. An einer Säule befindet sich wieder ein Lichtschalter -jetzt öffnet sich das Grab. Ich schaue hinein und trete auf die Steinplatte darin. Daraufhin öffnet sich die große Tür. Ich laufe weiter und treffe auf ein Schaf, neben ihm liegt meine erste Waffe, das Vorpal-Schwert.



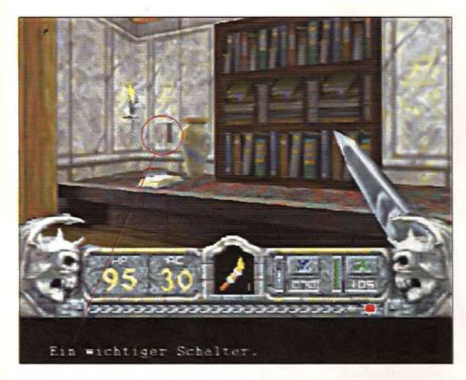
Die ersten Aufgaben

Nun betrete ich die Höhle und gehe an der Brücke erst einmal baden. Unter Wasser entdecke ich erneut einen Schalter, jetzt geht eine Tür auf, und eine Fratze grinst mich an. Ich schwimme darauf zu und werde in einen Stall teleportiert. Ich probiere hier alle Hebel und Schalter aus, und plötzlich öffnet sich die Grabkammer von Lorick. Die Gebeine, die sie enthält, stecke ich ein und kehre ins Wasser zurück.Links grinst erneut eine Fratze, und ich lande im Wasserbecken des Magiers. Eine weitere Tür führt nach Barbican.
In Barbican steht eine alte Steinschleuder an der Stadtmauer, ich nehme ihre Hilfe in Anspruch ...

Ich folge dem Weg und gelange an eine Burg, wo mir die Zugbrücke vor der Nase hochgezogen wird. Ich tauche also in den Burggraben hinab und untersuche die Sache. Gleich rechts befindet sich ein Fenster, das ich mit meinem Schwert öffne. Ich schwimme hinein. Ganz hinten links tauche ich in einem Brunnen auf und werde sofort von einer großen Armbrust beschossen. Auch sie kann meinem Schwert nicht standhalten. Im Schloß begutachte ich sämtliche Räume. Im Schlafzimmer entdecke ich eine Verbindung zwischen Toilette und Burggraben. Im anderen Raum betätige ich einen Hebel, im nächsten Raum sehe ich durch das Bodengitter, daß der Weg jetzt frei ist.



Das erste Rätsel



Ein Geheimnis

Ich stochere im Feuer herum und entdecke ein Loch dahinter. Ich krabble hinein und lande in einer Art Weinkeller mit unzähligen Fässern.

Um nach oben zu klettern, stelle ich einige Fässer als Hilfe an die Schräge. Jetzt komme ich hinauf -und gelange über eine Bodenplatte in den Raum des Magiers, nachdem ich den Tisch zerschlagen habe. Ich öffne das Fenster, sehe mich um und entdecke die Schwerter der Leibgarde. Die Krüge wiederum sind leer. Ich trete gegen die Rune an der Wand und treffe wieder auf eine Armbrust. Mit ihrer Hilfe zerstöre ich die alte Ruine am anderen Ufer. Es erscheint ein Teleporter, und ich springe ins Wasser, um hinüber zu gelangen. Dort finde ich den Schlüssel zur Mühle. Der Teleporter bringt mich in einen Bonusraum. Ich gehe zurück bis zum Schaf, wo sich der Weg teilte. An einer Lichtung kommen mir viele Schafe entgegen und drängen mich in den linken Teleporter.

In der Mühle mahle ich die Knochen zu Staub, den anderen Teleporter probiere ich auch aus. Der Hebelmechanismus an der Kirchenruine ist schwer zu bewegen. Ich höre die Glocken läuten, und eine Holztür öffnet sich am Boden. Soll ich mich unten verstecken? Nein, ich laufe weiter und komme nach Blackmarsh zurück. Was ich beim Magier über Knochenstaub gelesen hatte, das sehe ich mir näher an. Ich stelle mich in die Lava und erhalte einen Trank zur Mithrail-Transmutation.

Im Schloß betrete ich den Raum, in dem ich das Fenster geöffnet habe, springe in den Burggraben und wende den Zaubertrank an.

Die Holztür öffne ich mit meinem Schwert, dahinter befinden sich eine Luftblase und der Schlüssel für das Schloß. Ich gehe direkt nach links zur Guillotine. Den Mann unter dem Beil kann ich nur noch köpfen. Ich durchsuche das Schloß nach einer Nachricht von Tyranith. Zunächst geht es zum Steinmetz.



Die einzelnen Türen

In Obergeschoß gehe ich durch das Bücheregal in den Keller. Durch ein Deckenfenster sehe ich, daß ich mich unterhalb der Guillotine befinde. In einer Zelle liegt eine Nachricht von dem Mann, den ich geköpft hatte. Ich gehe durch den Teleporter, bin jetzt wieder bei der Guillotine und glaube Antons Worte zu verstehen.

Das rechte Fenster scheint an der linken unteren Ecke ein kleines Loch zu haben. Ich springe auf den Sims und zerschlage die Scheibe. Ich schiebe den Stein (Rune) beiseite und gelange in einen Gang, an dessen Ende eine Tür den Weg versperrt. Sie führt zur verlassenen Kapelle, in der mir Unregelmäßigkeiten an der Wand auffallen.

Ich klettere die Steine hoch und stoße gegen einen sich bewegenden Stein. Dieser löst einen Mechanismus aus und öffnet den Altar. Ich steige hinab. Unten muß ich mir mit dem Schwert den Weg durch die Spinnweben bahnen. Hier treffe ich auf einen eingesponnenen Mann. Mit einem Schwerthieb mache ich seinen Qualen ein Ende und werde mit dem Schlüssel vom Schneider belohnt. Da hier kein Ausgang zu finden ist, kämpfe ich mich weiter abwärts. Unten stelle ich fest, daß ich meine Gummistiefel vergessen habe. Rasch suche ich einen Ausgang und entdecke einen Teleporter.
Ich lande im Wasser, durch das verschwommen eine Bodenplatte zu erkennen ist. Ich stelle mich auf die Platte, höre, wie sich eine Tür öffnet, und verlasse die Gemäuer in Richtung Schloß. Dort finde ich die Wohnung des Schneiders und kann den Schlüssel ausprobieren. Schneiders Geheimnis ist eine Schriftrolle.

Ich sehe ein Schild: „Raven Nest“, folge dem entsprechenden Gang und stehe jetzt an einer weiteren Behausung. Ich trete ein und wetze an der Holztreppe mein Schwert. Dahinter kommt ein Teleporter zum Vorschein, der in die zweite Schloßhälfte führt. Dort gelangt man sonst nur über das Dach hin.
In den Stallungen sehe ich, daß ein Raum mit Strohballen versperrt ist . Ich stochere mit dem Schwert darin herum und gelange hinter die Ballen. Auf dem Fußboden finde ich eine Nachricht. Jetzt geht es



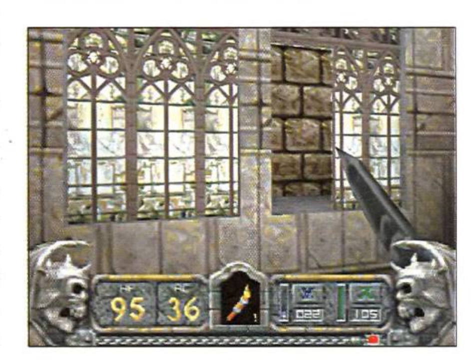
Stellung der Fässer



Die Mühle



Der Zaubertrank



Das kaputte Fenster



Die Simssteine

Hexen II



Des Schneiders Geheimnis



Die Schaufel



Der Quarzsand



Der Schleifstein



Das Amulett des Hungers



Die Quelle der Macht

auf den Dachboden. Vorsichtig balanciere ich über die Dachbalken und erblicke ein Steinbild, das sich durch mein Näherkommen öffnet. Hier läßt sich wieder mit einem Hebel ein Mechanismus aktivieren.Unten hat sich ein weiteres Bild geöffnet, und eine Schaufel liegt dahinter.

Nun grabe ich, entsprechend der Nachricht, beim großen Baum vom Schmied und finde einen Schlüssel.
Dieser sollte eigentlich die Tür zum Stall öffnen. Doch da sich hier ein Bug ins Programm geschlichen hat, muß der Spieler hier den Clipping-Modus aktivieren, um in den Stall zu gelangen.
Im Stall entdecke ich in einem alten Karren Quarzsand.

Ich ziehe am großen Hebel an der Wand und kann den Raum verlassen. Der Schmied schmilzt den Quarzsand in seiner Feuerstelle zu Glasperlen. Im Stall gibt es weiter nichts zu finden, und ich gehe zurück in den Innenhof. Dort klettere ich im Obergeschoß eines Hauses durch den Kamin in einen höher gelegenen Raum. Am Schleifstein schleife ich meine Glasperlen zu einem Vergrößerungsglas.

Jetzt kann ich mit der Schriftrolle vom Schneider und dem Glas die magische Wand zerbrechen und gelange ins Innere des Palasts. In der Nähe des Springbrunnens liegt das Amulett des Hungers.

Im Innenhof führt im obersten Geschoß eine kleine Brücke zum Konferenzsaal. Mit Hilfe des Vergrößerungsglases kann ich durch den großen Wandbehang sehen und den Teleporter benutzen; er führt zum Orakel. Dort erhalte ich die Macht, den gläsernen Golem zu besiegen.
Ich begebe mich zur Guillotine und springe ins Loch, da das Gitter nun geöffnet ist. Der gläserne Golem bewacht die Höhle der Hungersnot. Ich steige hinein, und schon erscheint der erste Schlangenreiter.



Der erste Endgegner

Episode 2: Mazaera



Neue Taten warten

In Mazaera angekommen, stehe ich vor einer geschlossenen Zugbrücke. Ich suche nach Hebeln und Schaltern.

Ich kann die Lava ungehindert überqueren und betrete den Tempel, um auf den Altar zu steigen. Das Dachfenster hat sich geöffnet, ein Weg zum Obelisken des Monds ist frei. Hier betätige ich zwei Bodenplatten, und alle Türen im Raum öffnen sich. Den großen Obelisken aktiviere ich ebenfalls. Ich finde einen Weg zu den Brücken der Sterne, es ist aber zu früh, sie zu besuchen. Ein anderer Weg führt ins Obergeschoß, hier höre ich einen Teleporter.

An der Lavabrücke sehe ich unterhalb des Eingangs meine Vermutungen bestätigt. Jetzt stehe ich auf der anderen Seite und erhalte einen Steinschlüssel, der mir die Ornamenttüren beim Obelisken öffnet. Ich wende mich nach rechts zu einem großen Lavasee mit Fahrstühlen an den Wänden.



Nicht ins Wasser springen !

Ich gehe vorsichtig einmal um das Karree herum und werde mit dem Element des Feuers belohnt. An dieser Stelle sehe ich einen Schalter, der einen Fahrstuhl zum Hof der 1000 Krieger aktiviert. Auf den Rückweg zum Obelisken gehe ich durch die andere Ornamenttür und gelange zur Ebene des Stroms.

Nun erblicke ich eine riesige Opferstätte, auf deren linker Seite ein Kanalsystem beginnt. Ich tauche hinab und finde drei Stellen zum Auftauchen. Jetzt heißt es die richtige erwischen, um das Element des Wassers zu erhalten und die Wasserprobe zu bestehen.

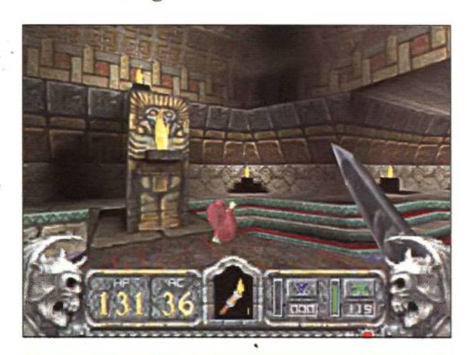
Da beide Ornamenttüren durchsucht sind, wende ich mich dem Hof der 1000 Krieger zu. Hier aktiviere ich das zweite Schwert. Bei der Erkundung des Tempels entdecke ich eine defekte Brücke und unter mir eine kleine Höhle. Ich betrete sie. Unterhalb des Meeresspiegels erhalte ich einen Javaschlüssel, sofern die Schalter richtig stehen.

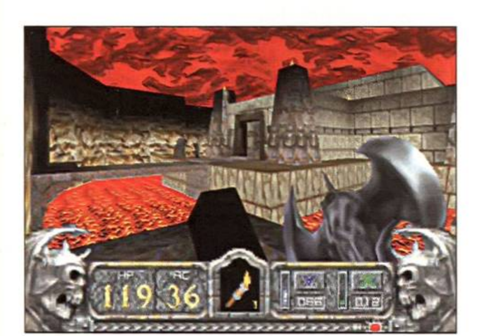
Auf der anderen Brückenseite ist ein seltsamer Raum zu entdecken.

Hier scheint wieder ein Programmfehler vorzuliegen: Die linke Tür sollte sich öffnen, wenn der Javaschlüssel gefunden ist und die beiden Schalter im Wasser betätigt wurden!

In diesem Raum bewegen sich die Wände hin und her; ich weiche ihnen gekonnt aus und finde das Element der Erde. Ich kehre zur Ebene des Stroms zurück und erblicke, aus der Richtung der Opferstätte gesehen, einen kleinen Gang. Den Obelisken aktiviere ich, indem ich über ihn springe. Im Baderaum erhalte ich ein Schlangenherz, nachdem ich auf einen Fußschalter getreten bin.


Der Javaschlüssel


Das Schlangenherz


Alles aktiviert


Nicht gleich losrennen


Die Feuerprobe


Die Elemente sind zu vereinen



Der Kristallschädel

Dieses muß ich zum Opfertisch bringen und erhalte dafür einen Kristallschädel. Ich bringe beide Schädel zum Obelisken des Mondes und lege sie auf die Platten, die nun den Weg zum Säulenpalast öffnen. Der rote Raum besitzt einige Schalter, diese öffnen bei richtiger Stellung einen Teleporter. Jetzt kann ich das Grab des Hohepriesters besuchen. Hier erhalte ich den Läuterer, eine starke Waffe. Darüber sehe ich ein Gesicht an der Wand. Ich laufe den Sims entlang, komme in einen Bonusraum und kann mich stärken und hier auch die Nacht verbringen.

Das Element der Luft erhalte ich ohne besondere Prüfungen unten im Hof, der dortige Teleporter bringt mich zurück. Jetzt habe ich die vier Elemente und bringe sie zur Brücke der Sterne, um sie zu vereinen.

Um den zweiten Schlangenreiter zu besiegen, muß ich ins Reich der Toten hinabsteigen. Der Eingang ist direkt neben den Teleporter entstanden, der mich auf die Brücke der Sterne beförderte. Durch die Vereinung der vier Elemente wird dieser Weg geöffnet.



Hinter dem Gesicht wartet ein Bonusraum



Der Eingang zu den Toten



Der zweite Schlangenreiter

Episode 3: Thysis



Der Schlüsselstein

Ich betrete den Tempel des Horus und erblicke die Nachrichten von Tyrianith. Der rechte Weg führt zu einer Pyramide, die ich rechts am Schlüsselstein öffnen kann.

Als ich sie betrete, werde ich von einer Kobrastatue beschossen. Rechts an der Wand befindet sich eine Tür, ich drücke sie ein. Dahinter bekomme ich das Auge des Horus, und der Schalter deaktiviert die Kobra.

Ich gehe zurück und schaue nach, wozu das Auge dient. Neben Tyrianiths Nachricht entdecke ich einen weiteren Raum. Ich lege das Auge in die Nische, und es schließt mir die Ruhestätte der Kronen auf.

Dieser Raum ist die zentrale Stelle, es führen vier Wege weg:

- zur Pyramide des Anubis
- zum Palast des Pharaos
- zum Tempel des Nevertum
- ein Fahrstuhl nach unten ins Totenreich

In der Pyramide des Anubis stehe ich an einer Treppe mit kleinen Säulen links und rechts. Die Säulen scheinen mir einen Weg zum Steintor gegenüber zu weisen, ich versuche es mit der rechten Seite.
In einer riesigen Halle liegt ein gigantischer Teppich, der sich als Falltür entpuppt. Ich gehe an der rechten Wand um ihn herum und drücke die blutverschmierte Tür ein. Nachdem ich den Schalter betätigt habe, verlasse ich den Raum und bekomme das Zepter des Dark Pharao. Den Teppich betrete ich vorsichtig rechts vom Eingang gesehen und springe hinein, aber nicht auf die Spitzen. Jetzt muß ich wieder durch Wasser. Der Weg endet an einer mit Blut verschmierten Tür, die ich eindrücke. Geradeaus bei der Leiche kann ich durch die Wand gehen. Alle Wege dieser Pyramide enden an der Leiche.

Geradeaus ist ein Sarg zu sehen, der von drei Steintafeln beschützt wird.



Die vereinten Canopics



Das Siegel ist gebrochen



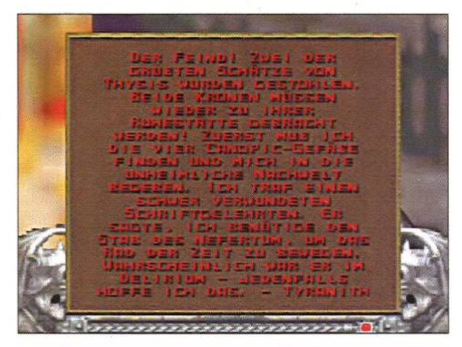
Der Weg ist frei



Der Weg ist frei



Die Steintafeln



Die bekannte Tafel

Rechts vom Sarg befindet sich ein Sandhaufen, ich gehe auf den Sims und drücke die Steinbilder ein: Mitte, links, rechts -der Sarg öffnet seinen Deckel. Ich springe hinein und falle. Zuerst erkunde ich die Lage. Zwei Bodenplatten scheinen miteinander zu harmonieren, ich versuche mein Glück mit den Fässern.

Eine Tür öffnet sich, und ich betrete diesen Raum. In den großen Lichtkegel lege ich das Zepter des Dark Pharao, steige die Treppe hinauf und erhalte ein Canopic. Wieder bei der Leiche, kehre ich in die Zentrale zurück und gehe in den Palast des Pharaos. Am rechten Quellbecken lösche ich meinen Durst und entdecke einen Schalter. Ich drücke ihn, und das Wasser hört auf zu fließen. Also hinein und nachsehen, was passiert ist: Ein alter Hocker steht unter Wasser, ich zerschlage ihn und finde einen Skarabäus.

Im nächsten Raum mit der großen Statue will ich den Schalter drücken, als mich die magische Wand wegschleudert. Ich falle links ins Wasser und sehe eine brüchige Stelle im Mauerwerk. Mit Hilfe meines Schwerts komme ich in den nächsten Raum. Ich wende mich nach rechts und stehe neben der Statue, die magische Wand ist weg. Ich trete auf den Schalter und gehe wieder unten durch das Loch den anderen Weg.

Der Schalter öffnet den Eingang zum Obergeschoß und dort eine Tür. Ich stehe wieder an den Quellbecken und gehe den Weg nach unten bis zu einer hundeähnlichen Statue. Im Thronsaal rechts besteige ich den Thron.

An der rechten Feuersäule entdecke ich einen Schalter. Als ich ihn drücke, wird der Thron von der Wand verschlungen. Darunter kommt der Schlüssel des Pharao zum Vorschein. Ich begebe mich nach links ins Schlafgemach des Pharaos. In seiner Badewanne sitzend, sehe ich an der Wand einen Skarabäus. Ich bringe meinen eigenen dorthin, und eine Tür zur Grabkammer des Dark Pharao öffnet sich. Hierhin kommen die Canopics.

Die andere Tür führt ins Obergeschoß, dort finde ich ein zweites Canopic. Das Schiff läßt sich nicht bewegen, ich brauche wohl noch zwei dieser Flaschen. Ich begebe mich in den Tempel des Nevertum und dort zu einem Teleporter. Am Rad der Zeit öffnet mein Skarabäus wieder eine Tür in diesem Raum. Der Teleporter macht eine Zeitreise, und ich stehe zwar wieder im Tempel des Nevertum, jedoch in der Vergangenheit.

Die Schräge laufe ich hinunter und lege links an der Wand mit meinem Schwert eine Schlangenstatue frei. An der Gittertür weiter geradeaus ist der Weg zu Ende. Gegenüber öffnet sich eine weitereTür, den Canopic kann ich aber nicht erreichen. Ich gehe zurück und entdecke an der Schlangenstatue einen Eingang zum Schrein des Naos.

In dem kleinen Raum zerschlage ich die Vasen und finde unter der zweiten von links einen Schalter. Ich gelange an einen Teleporter und sehe Naos als sitzende Statue. Zwischen deren Beinen hindurch komme ich zum Schrein. Unterhalb davon befindet sich an einer Wand ein Wandtaster.

Hexen II



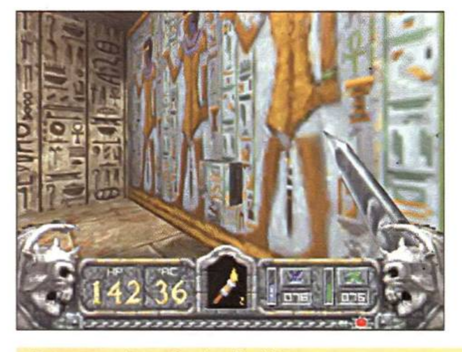
Zerschlage diese Wand



Ist er nicht schön ?



High Noon





Gut versteckt ... das ist die Lösung

Wie war die Lösung ?

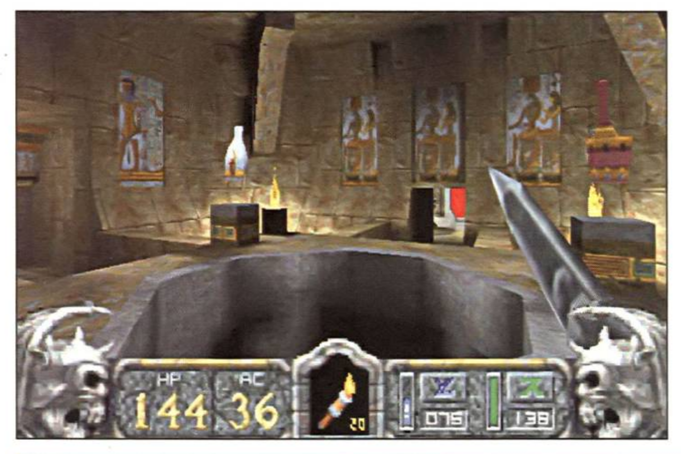
Ich komme in einen Raum mit einem Bild, das an das Spiel „Tic Tac Toe" erinnert. Ich präge es mir genau ein. Ein mechanischer Taster neben dem Schrein öffnet diesen. Ich betrete ihn, und er fährt nach oben. Ich verlasse den Raum durch den Teleporter und stehe auf Naos Schoß, wo ich den Schlüssel des Wächters finde. Ich folge demselben Weg wie in den Ruinen. Links geht es zum Wächter, mit seinem Schlüssel öffne ich die Tür. Den Sarg öffne ich und deaktiviere in seinem Innern mit dem Schalter die Selbstschußanlage. Ich springe auf den liegenden Sarg und wiederhole die Prozedur - der Schalter befindet sich unter der Schußanlage. Im Sarg finde ich einen roten ungeschliffenen Edelstein.

Ich gehe durch die Tür am Kopfende des Sargs und stehe vor einem Rätsel.
Ich verlasse den Raum, wie ich ihn betreten habe. Über den Teleporter gelange ich wieder an ein Rad der Zeit, stelle es auf ein Sternbild im Hippopotamus und verschwinde. Wieder dient mein Skarabäus als Türöffner, und ich gehe durch das Zeittor in meine Zeit. In der Phyramide des Anubis nehme ich mir die beiden Räume vor, die ich noch nicht durchsucht hatte. Im linken mit der Gittertür schleife ich den roten Edelstein.

Ihn bringe ich in den anderen Raum zur großen Kobra. Allerdings muß ich mit ihr kämpfen; dafür erhalte ich den vierten Canopic. Im Palast des Pharaos gebe ich die Canopics ab, springe aufs Boot und fahre bis zum Tor, das zum Tempel des Lichts führt. Am Schrein springe ich nach unten, klettere an der Wand hoch und lege den Hebel um. Zwei Tore öffnen sich. In einem finde ich den Schlüssel des Ra, das andere ist der Ausgang. Mit dem Schlüssel betrete ich Ras Sonnenuhr und stelle sie auf 12 Uhr mittags.

Die kleine Treppe neben der Uhr führt in den Keller, unten höre ich, wie sich oben eine Tür öffnet. Ich laufe zurück und springe in die nun offene Seite des Schreins. Dort finde ich die erste Krone der Ägypter und bringe sie zur Ruhestätte der Kronen. Jetzt laufe ich bis zur Kobra, wo ich das Auge des Horus erhalten hatte, und den anderen Gang hinunter. An der Grabstätte des Anubis befinden sich an der Brücke links unten ein Brett und eine dünne Stelle.

Hier entdecke ich den Schlüssel für die Tür an der Brücke. Die Teleporter bringen mich zurück, ich betrete die Grabstätte und kann die Sonnentür öffnen. Den Stab des Nevertums stecke ich in meinen Rucksack, bringe ihn in den Tempel des Nevertums der Neuzeit und komme mit der zweiten Krone zurück. Das Rad der Zeit stelle ich vorher auf Isis. Beide Kronen sind vereint, und Thysis findet seine Ruhe.





Wieder vereint ... der dritte Reiter

Episode 4: Septimus

Ich komme in einen Raum, dessen Boden mit Wasser bedeckt ist. Hinter der Statue von Neptun finde ich den Ring des Wassers. Ich gehe, von der Statue aus gesehen, rechts aus dem Raum und wähle den Weg nach unten. Im Vorgarten gehe ich weiter abwärts und stehe der Medusa gegenüber.

Den roten Edelstein nehme ich mit. Weiter hinten im Raum entdecke ich einen Riß in der Wand, dahiner einen Schalter. Ich blicke in den Tempel des Mars. Wieder im Vorgarten, wähle ich den Weg nach oben zu einen Teleporter. In den Vasen habe ich nichts gefunden und stehe nun verirrt in einem Irrgarten.

Laut Skizze gehe ich zu den Gärten der Athene, um ein Bad zu nehmen. Im Becken entdecke ich wieder einen Riß an der Wand. Über die Treppe gelange ich aufwärts zu einer Brücke und weiter nach oben zu einem Schalter, der mir eine Tür öffnet. Ich springe von der Brücke und sehe einen Schalter, mit Hilfe dessen mich ein Fahrstuhl wieder nach oben bringt. Hinter einer Säule finde ich den Ring der Lüfte und gelange so auf das gegenüberliegende Dach. Der Weg führt mich jetzt durch die Tür des Hauses. Im kleinen Tempel gelange ich linker Hand zum Forum des Zeus, im Obergeschoß erlaubt mir ein kleiner Schalter wieder einen Blick in die Zukunft. In der Nähe des Wandbilds, an der gegenüberliegenden Seite des Gangs, führt ein kleiner Weg zum Altar der Athene. An der Decke sehe ich einen Schalter und probiere ihn aus. Die Außenwände des Altars kommen mir bekannt vor; ich untersuche das Gebäude von außen und finde den Fahrstuhl von vorhin. Gegenüber auf einem Sims ist ein Schalter angebracht. Ich klettere hinauf, drücke ihn und gelange über den Fahrstuhl auf den oberen Weg um den Altar. Am Ende ist wieder ein Schalter zu drücken, und ich komme zur Statue der Athene. Sehe ich nach unten, entdecke ich den kleinen Tempel. An der Statue erhalte ich einen Goldbarren.

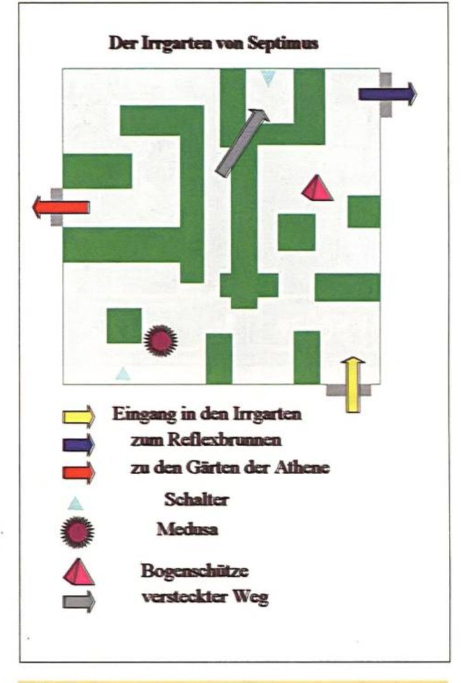


Was hat er zu sagen?

Ich begebe mich zum Forum des Zeus, der Raum mit den drei Schrägen und einem Bonus ist der Schicksalsraum. Einen Raum weiter kann ich mein Schicksal wählen.

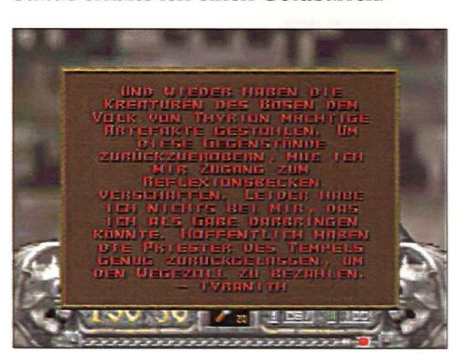
Ich wähle den ersten Schalter und entdecke im Schicksalsraum an der linken Seite einen kleinen Gang, in einem weiteren Raum ist nichts besonderes zu finden. Wieder bei der Statue von Neptun, gehe ich rechts durch den Gang. Hier lege ich den roten Edelstein ins Feuer, er beginnt an zu glühen, und ich nehme ihn wieder mit. Mit meinem Vorpalschwert zerschlage ich eine Scheibe und springe hinab. Im großen Haus lege ich den glühenden Stein in den Ofen und habe somit die Mechanik beheizt.

Mit Hilfe einer Tastenkombination gelange ich oberhalb des Ofens zum 2. Eingang im „Forum des Zeus". Ich gehe weiter und komme an ein Wasser, in dem ich eine Verriegelung löse. Ich tauche unter und hinter der Mauer wieder auf, in dem kleinen Raum finde ich zwei Schalter. Die Plattform im Wasser bringt mich nach oben, die zweite beendet diese Sequenz.



Der Irrgarten

Unten am Springbrunnen erhalte ich das Buch der Macht, mit dem ich meine Waffen auf Vordermann bringen kann.



Wieder viele Rätsel



Der erste Wegzoll



Wähle den ersten



Die Medusa bewacht den roten Edelstein



Die Heizungsanlage



Komplette Sequenz



Blick in den Brunnen



Tyranith hatte recht

Weiter vorne am Springbrunnen bewegen sich die Wände, und eine Treppe entsteht. Der Schalter dort läßt mich wieder sehen, was passiert. Ich folge dem Weg und gelange ans Auge des Zeus. Der Weg am Ende der Treppe führt zu den Gärten der Athene.

Ich sehe Zeus nicht ins Auge. Im Raum dahinter stelle ich die Schaugläser in einer Reihe auf, indem ich die beiden Bodenplatten betrete. Links vom Auge des Zeus gibt es einen Weg nach oben. Oberhalb der Schaugläser öffne ich mit Hilfe der Bodenplatte auf der Brücke den Thronsaal. Auf Zeus' Thron liegt ein Silberbarren. Jetzt suche ich den Reflexionsbrunnen auf.

Dort führt ein Weg über mehrere Etagen nach unten. An der Pforte lege ich hinter den Löwenstatuen den Wegzoll ab, und ich kann eintreten. Als ich ins Wasser springe, um einen Fisch zu fangen, bemerke ich einen kleinen Geheimgang und an dessen Ende einen Schalter. Die nun entstandene Brücke führt mich zum Tempel des Mars. Zum Eintritt benötige ich ein Diamant-Zepter und die Krone der Könige. Ich suche unterhalb der Brücke bei den Bädern des Demetrius, zunächst hinter dem einseitigen Vorhang. Ich finde einen kleinen Geheimgang und lande schließlich im Heizungsraum. Um die Sache in Gang zu bekommen, gehe ich laut Schild vor: Feuer, Dampf, Wasser Luft. Das Zepter ist mein!

Jetzt stelle ich unten die Öfen entsprechend der Skizze und trete auf die Bodenplatte, um an der anderen Seite den Schalter zu betätigen. Um nach draußen zu kommen, schwimme ich durch den Torbogen und entdecke eine Treppe. Im folgenden großen Raum springe ich ins Wasserbecken. Ich gehe durch die Tür und bemerke beim Weitergehen, daß die folgenden Räume um den großen herum angeordnet sind. Über den Springbrunnen in der Nähe einer Treppe gelange ich zum Fenster, denn die Tür ist versperrt. Ich werde mit der Krone der Könige belohnt. Im Tempel des Mars sind bei der großen Eingangstreppe Türen zu sehen, ich gehe durch die rechte. Ein Weg führt nach oben zu einem Schalter, der die beiden Ecktüren öffnet. Wiederum wähle ich die rechte und finde einen Schattenstein. Die linke führt mich dann in den Raum, den ich schon so oft gesehen habe. Auf dem Balkon nahe dem Schattenstein drücke ich einen Schalter, der wiederum eine Sequenz einleitet. Die linke Tür führt in einen Raum mit einem von Stromblitzen umgebenen Schalter. Ich krieche unten durch und komme mit dem Fahrstuhl



Der letzte Reiter

auf den oberen Sims. Der Schalter schaltet die Blitze aus, rechts davon entdecke ich einen Sonnenstein, links einen Balkon. Hier kann ich die Sequenz beenden und bemerke, daß die Wände des unter mir liegenden Raumes nach außen fahren. Das will ich genauer sehen. Ich komme zur Statue des Mars, in den Räumlichkeiten gegenüber finde ich den Stein der Leere. Die Steine bringe ich zum Portal hinter der Mars-Statue.

Ich steige nun hinab ins Kriegskolosseum, um den letzten Schlangenreiter zu besiegen.

Episode 5: Eidolon

Ich sehe mich in der Kathedrale um. Geradeaus geht es zum Darg Mage und über die Treppe in ein Musikzimmer mit einer großen Orgel. Der Teleporter im Flur öffnet einen Weg zur Kirche mit Rückfahrschein. Um in den Keller zu gelangen, muß ich die Treppe benutzen. Ich beginne beim Darg Mage und betrete einen Flur mit Fenstern auf beiden Seiten, hinter den Scheiben finde ich neue Kraft. In einer kleinen Bücherei bewege ich ein grünes Buch und steige dann weiter den Turm hoch. In der kleinen Einraumwohnung zerschneide ich den Wandbehang mit den goldenen Löwen. Durch den Geheimgang gelange ich zum Darg Mage. Auf dem Schreibtisch liegen Noten. Der andere Ausgang stellt eine direkte Verbindung zur Bücherei dar. In der dritten Etage zerschlage ich die Holztür an der linken Seite, mit dem Rad setze ich die Brücke in Bewegung und eile hinüber. In der Vorratskammer gehe ich die Treppe hinauf und sehe neben dem Bett eine Fratze.

Dahinter verbirgt sich ein goldenes Teil, das ich mitnehme. Auf dem Rückweg entdecke ich unter der Treppe noch eine Öffnung, der Teleporter schießt mich zur obersten Turmplattform des Innenraums. Das goldene Teil bringe ich zu Darg Mages Zimmer und lege es hinter den roten Stuhl. Zwischen den drei Kollektoren entsteht ein begehbarer Teleporter. Mit dessen Kraft gelange ich aufs Turmdach und kann Mages Allerheiligstes an mich nehmen.



Der letzte Raum vor Eidolon

Ich stürze die Statue um und schnappe mir den Ring des Fliegens. Ich fliege zum Mauervorsprung, auf dem das Buch liegt, anschließend durch die Fratze und bin wieder im Turm. Jetzt sehe ich mir die Noten an Die Musik erklingt, ich zerschlage die Scheiben und folge dem Weg. An der großen Glocke bleibe ich stehen, blicke in den Abgrund und stelle fest, daß es hier weitergeht. Ich springe zuerst auf das Brett, um meinen Fall abzubremsen. Unten finde ich die Leiche meines FreundsTyrianith. Der Teleporter bringt mich zur Loge des Ehrengastes, hier liegt noch ein entweihtes Kreuz herum. Ich kehre zurück in die Kathedrale, um den Keller zu durchsuchen. Im hintersten Raum finde ich hinter der Kiste beim Tisch eine enge Öffnung. Ich krieche hindurch und stehe bis zu den Knien und ohne Stiefel im Wasser. Als ich mich an die mit dem Teufelsgesicht versehene Kiste lehne, öffnet sich neben mir eine Gruft, die ich untersuche. Ein Teleporter beamt mich in den Schlafraum des Priesters. Im Nebenraum entdecke ich ein Taufbecken.

Ich weihe das Kreuz und lege es auf den Altar. Dieser öffnet sich, und ich kann in sein Inneres sehen. Ich springe in den Gang. Die Holztür schiebe ich beiseite und entdecke einen Geheimraum sowie eine Verbindung zum Klosett des Priesters. Es wird klar, daß die Kirche, die Kathedrale, der Altar und das Priester-Örtchen zu den Untergrundhallen führen. Nach einer kurzen Pause mache ich mich zu den Hallen auf. Dort wende ich mich zuerst nach links. An der Wand hängt ein Ring mit Kette, dahinter verbirgt sich ein Geheimgang zum Pult von Darg Mage.

Ich gehe zurück und entdecke einen Raum mit roten Tafeln und einer Art Stempel an der Wand. Ich laufe dagegen *(Shifttaste gedrückt halten)*, und unter mir entsteht ein Gang. Rechts geht es zum Abwasserkanal. Ich wate durchs Wasser und drehe am Ende des Wasser ein Rad. Ein Überlaufrohr führt nach unten -ich springe hinein.

Ein weiteres Rad öffnet den zweiten Ein- bzw. Ausgang ins Abwasser. Durch den Torbogen gelange ich an einen Lavasee und erklimme 25 Stufen.

Der Gang führt wieder zum Pult. Ich begebe mich an den Ort, den ich gesehen hatte, als ich das Rad gedreht habe. Durch ein langes Rohr führt der Weg nach unten ins Überlaufbecken. Ich drehe das kleine Rad, und siehe da: Die rechte obere Öffnung führt zur Folterkammer und diese wiederum zum Pult. Die linke obere Öffnung mündet beim Lavasee. Da das Steintor am Pult mittlerweile offen ist und alle anderen Wege nichts mehr verbergen, verlasse ich den Turm und beginne mit Eidolons Prüfung: Im Raum mit den drei Scheiben zerschlage ich die mittlere.

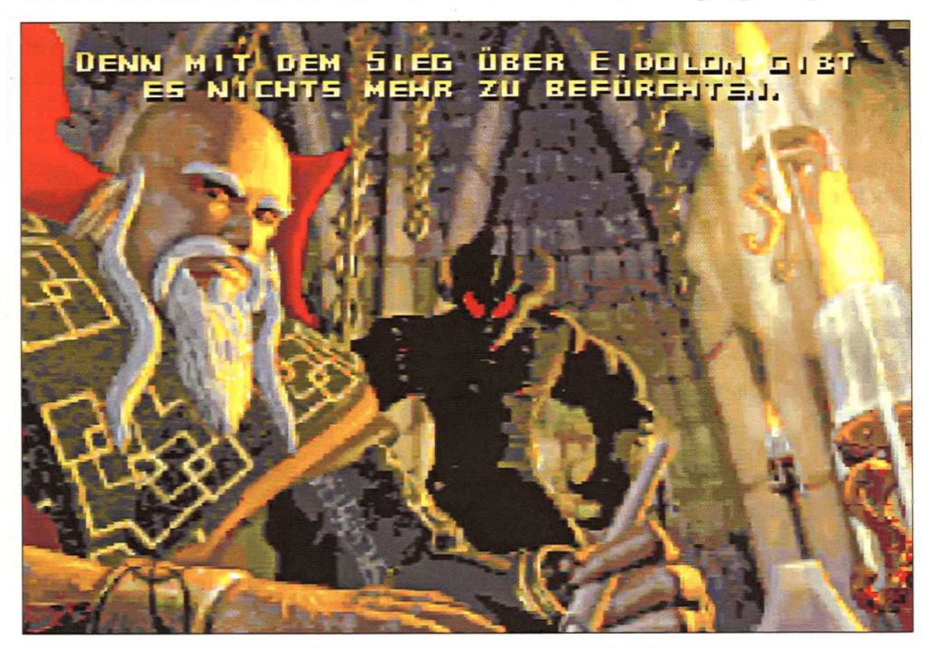
Ich folge dem Weg bis zu einem Hebel, wo ein Käfig an der Decke hängt. Unter dem Hebel öffnen sich zwei Türen. In einer der Nischen befindet sich ein weiterer Hebel. Ich gehe wieder nach oben und gegenüber vom ersten Hebel den Gang entlang. Ich springe auf den Sockel, hinein und die Treppen hinab zum Hebel, danach wieder hoch. Ich hüpfe von der obersten Stufe und gelange zum Eingang. Den Gang hinaus, ich springe links über die Sockel zur gegenüberliegenden Tür und balanciere über das Seil. Vorsicht, Selbstschußanlagen! Der Schalter öffnet die Tür links, ich sehe sie, wenn ich wieder draußen bin. Ich steige die Treppe hoch, drücke den Hebel und stelle mich auf den sich senkenden



Tod oder Leben

Sockel. Wenn er steht, sehe ich, daß der Käfig fehlt und ein Hebel freiliegt. An der Wendeltreppe bei der goldenen Säule ist jetzt die erste Tür offen. Ich gehe rechts die kleine Treppe hoch, begebe mich auf den Sims, um unter der Brücke einen Hebel zu betätigen. Die Laufstege zum Hebel am anderen Ufer sind frei, also schnell hinüber. Eine Etage höher öffnet sich wieder eine Tür, ich gehe hoch. Der Hebel gegenüber aktiviert den Stempel in der Lava, ich springe drauf, und die goldene Säule senkt sich. Daraufhin bekomme ich den Seelenschlüssel, der mir eine Audienz bei Eidolon ermöglicht.

Im letzen Raum vor Eidolons Höhle kann ich mir nochmals alles genehmigen, was das Herz begehrt. Ich gehe auf das Wandbild zu, und die Inkarnation des Bösen erscheint. Ich attackiere ihn mit meinen Waffen, bis er wütend zu Boden geht und sich vor Schmerzen krümmt. Er schreit auf und öffnet seine Chaossphäre, sein Lebenselexier. Die Erschütterungen bringen die Säulen zum Einsturz, ich gelange so zu der großen Armbrust auf dem Sims. Mit ihr zerstöre ich die Chaossphäre und benutze dann den Läuterer in Verbindung mit der Macht des Buches. Eidolon nimmt daraufhin meine Körpergröße an, und ich kann ihn endgültig schlagen.



Das Gute hat gesiegt

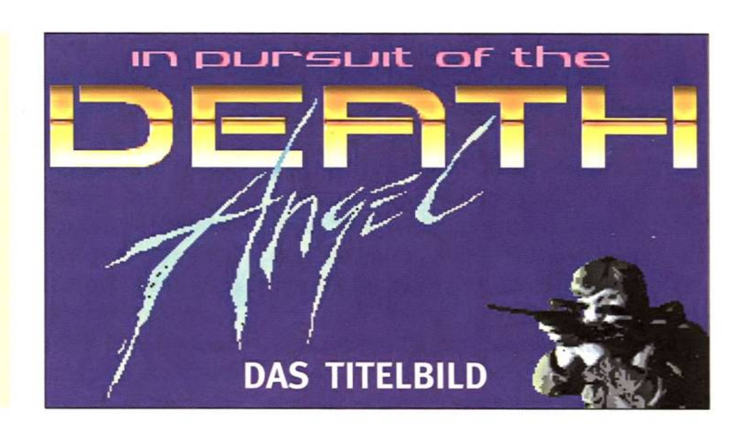
Classic

Classic

POLICE QUEST – IN PURSUIT OF THE DEATH ANGEL

POLICE QUEST

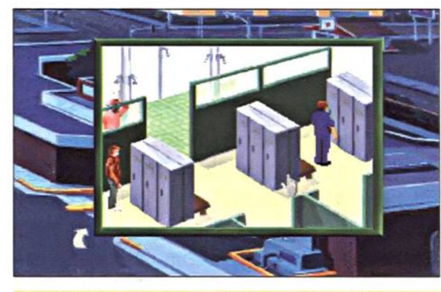
Sein Name ist Bonds ... Sonny Bonds. Im Angesicht des Todes jagt er unerschrocken den Todesengel. Die finstersten Burschen, unausgeglichene Vorgesetzte oder auch heiße Blondinen kreuzen dabei seinen Weg.

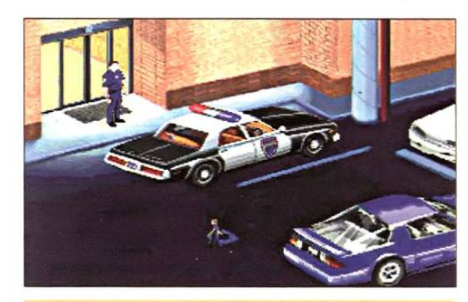


DAS TITELBILD

Sonny Bonds erscheint so pünktlich in der Wache, daß vor dem Briefing noch etwas Zeit zum Zeitunglesen (take paper) bleibt. Bevor er jedoch in den Besprechungsraum schlurft, nimmt er zuvor den Schlüssel für den Streifenwagen vom Brett (nach links, take key) und das Funkgerät vom Tisch (take radio). Erfreut stellt Bonds dann fest, daß er und sein Kamerad zu Officers des Jahres gewählt wurden, legt die Zeitung wieder weg (drop paper) und sucht seinen Platz am vorderen rechten Tisch auf.

Im überaus langweiligen Briefing wird auf einen gestohlenen Wagen und, ganz allgemein, auf den Anstieg der Drogenkriminalität hingewiesen. Nichts Neues im Westen, also. Im Anschluß sucht Bonds die Ablagefächer auf (rechts, examine pigeonhole) und zieht aus seinem Fach eine Mitteilung hervor (look pigeonhole). Auch in Steves Fach liegt eine interessante Nachricht (look pigeonhole).


Vor jedem Klamottenwechsel ist eine heiße Dusche angesagt

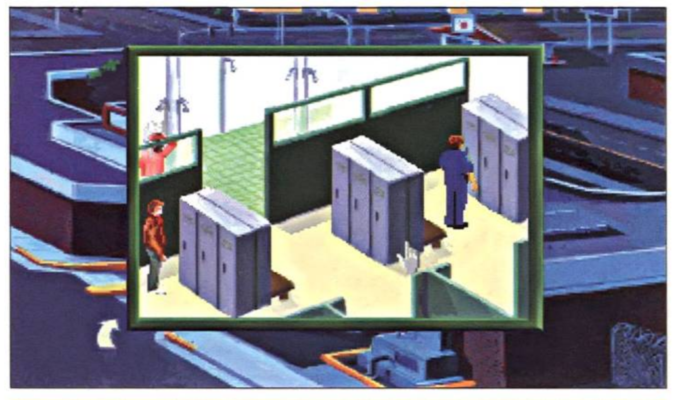

Auch wenn der VGA-Streifenwagen nicht mehr der jüngste ist – seinen Dienst tut er noch

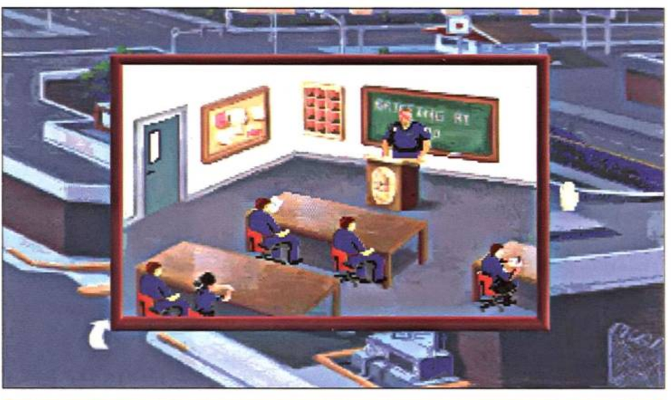
Danach geht es zu den Umkleide- und Duschräumen. Bonds öffnet seinen Spind (look locker, open locker) und entnimmt seine gesamte Ausrüstung (take all). Das Schnellademagazin macht die Waffe schußbereit (load gun), im Koffer (open case) befinden sich alle weiteren Ausrüstungsgegenstände (close case).

Endlich komplett, stiefelt Bonds nach draußen zum Parkplatz. Nach einem kurzen Routine-Rundgang um den Wagen steigt er ein (open door und F4). Im Türfach steckt der Schlagstock (take pr24). Unser Freund meldet sich noch bei der Zentrale ab (Ctrl D) und läßt den Motor an (F4).

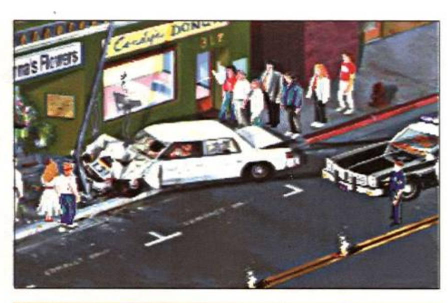
Ein Funkspruch der Zentrale reißt Bonds alsbald aus seinen Tagträumereien: Im Abschnitt B3 hat es gekracht. Code 3 (Blaulicht und Sirene) und los.

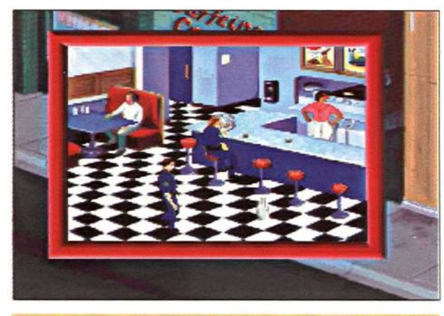
Classic


Sonny auf dem Weg zum Dienst


Das Briefing


Bonds auf Streife


Sonnys erster Einsatz für heute: ein Unfall, der sich bald als Mord entpuppt


Steve und Sonny treffen sich bei Caffeine Carol's

Am Unfallort springt der Officer aus dem Streifenwagen und untersucht das Unglücksfahrzeug (look car). Eine Untersuchung des Fahrers ergibt, daß der Mann tot ist (help man). Seltsam, das Fahrzeug ist doch gar nicht so sehr beschädigt. Sehr verdächtig. Bonds funkt die Zentrale an und gibt eine Meldung durch (use radio). Na mal sehen, ob einer von den Gaffern etwas gesehen hat (talk people). Als er ein weiteres Mal nachhakt, stellt sich heraus, daß der Fahrer aus einem zweiten Fahrzeug beschossen wurde. Ein Zeuge will sogar einen Teil des Kennzeichens des Tatfahrzeugs gesehen haben. Inzwischen ist auch Sergeant Dooley eingetroffen. Bonds übergibt die Angelegenheit seinem Vorgesetzten und verläßt den Tatort.

Wenig später meldet sich Steve. Um eine gemeinsame Kaffeepause gebeten, steuert Sonny ein nettes Café im Abschnitt A3 an. Er parkt und setzt sich zu seinem Kollegen an den Tisch. Bald plaudern die beiden angeregt (talk Steve) und trinken ihren Kaffee (drink coffee). Ein Anruf aus dem Morddezernat unterbricht schließlich das gemütliche Beisammensein (stand up, use phone). Der Detective hat interessante Neuigkeiten, und so macht man sich auf die Socken.

Erneut belebt eine Meldung die Patrouille. Mit Blaulicht verfolgt unser Ordnungshüter sodann einen roten Flitzer. Der Verkehrssünder fährt auch gehorsam rechts ran. Bonds öffnet den Utensilienkoffer (open case), zückt Strafmandat und Bleistift (take ticket book, take pen, close case) und begibt sich zu ... einer ganz reizenden jungen Dame, ohne Frage. Und dennoch, es bleibt beim alten Lied: „Führerschein und Fahrzeugpapiere" (talk woman, take license). Bonds notiert sich die Daten auf dem Strafmandat (write license), gibt der Lady dann den Lappen zurück (give licence) und läßt sie unterschreiben (sign ticket). Sehr zum Mißfallen des Empfängers überreicht er das Knöllchen und fährt weiter. Manchmal kann der Alltag eines Polizisten schon sehr hart sein ...

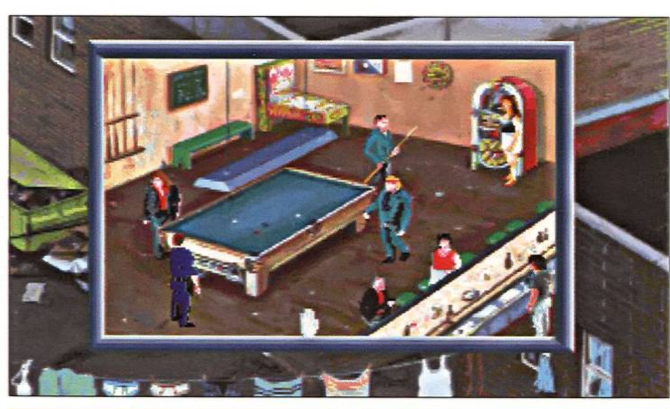
Wieder das Funkgerät. Wilde Rocker blockieren den Parkplatz des bereits bekannten Cafés. Also los. Bonds bahnt sich seinen Weg zu Carol, der sympathischen Inhaberin des Ladens, und hört sich ihr Gejammer an. Die Biker lungern wohl in einer benachbarten Kneipe herum. Unser Officer wechselt die Tür und wendet sich an den Anführer der Meute (talk man), der schlechtgelaunt am Tresen abhängt und ziemlich unwirsch auf eine Beschwerde über die Bikes (move bikes) reagiert. Ein Fall für den Schlagstock (use nightstick). Die Burschen kuschen auch tatsächlich. Ein hübsches Mädel verbleibt in der Kneipe, eine alte Bekannte.

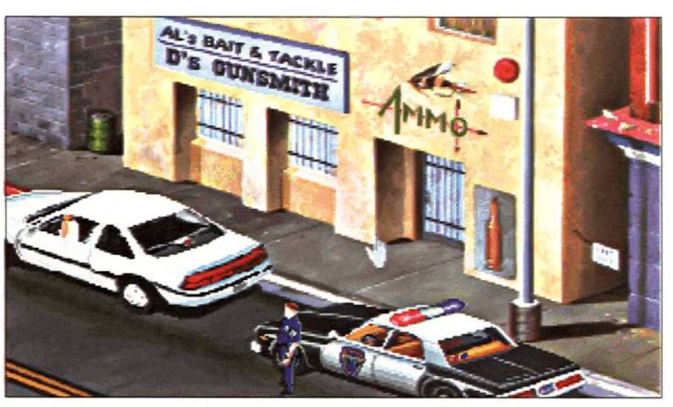
Nach einem kurzen Plausch (talk woman) verspricht der wackere Beamte ein baldiges Wiedersehen und begibt sich wieder zu seinem Streifenwagen (drop nightstick).

Nächster Fall: Ein Wagen schlingert auffallend auf der 43ten nach Norden. Zeit für Code 3 (F10). Bonds ist bald dran, und der Irre hält auch schließlich an. Unser Freund checkt das Kennzeichen über Funk (look plate, use radio), steigt aus und nähert sich vorsichtig. Aha, total besoffen. Na denn, Führerschein her (take license) und raus (go out). Ohne Mucken läßt der Fertige den Alkoholtest über sich ergehen (offer test), der natürlich katastrophal ausfällt. Bonds zückt die Handschellen (use cuffs), die Hände werden gefälligst hinter dem Rücken zusammengebunden (no), und dann gibt' s eine kurze Erläuterung der Rechte (talk rights). Auf den Rücksitz mit der Schnappsdrossel (come with me, open door, close door) und auf zur Wache (Abschnitt D3).

Ein paar Kilometer weiter stolpert der unfreiwillige Kompagnon dann die Treppe zum Kittchen hinauf (open door, close door), und wird eingebuchtet. Vorschriftsmäßig wandert die Kanone ins Schließfach außen am Knast (open locker, drop gun, close locker), und der Officer drückt den Klingelknopf (press button). Am Anmeldefenster meldet er dem Wärter eine Festnahme wegen Trunkenheit am Steuer (drunk drive). Der Diensthabende

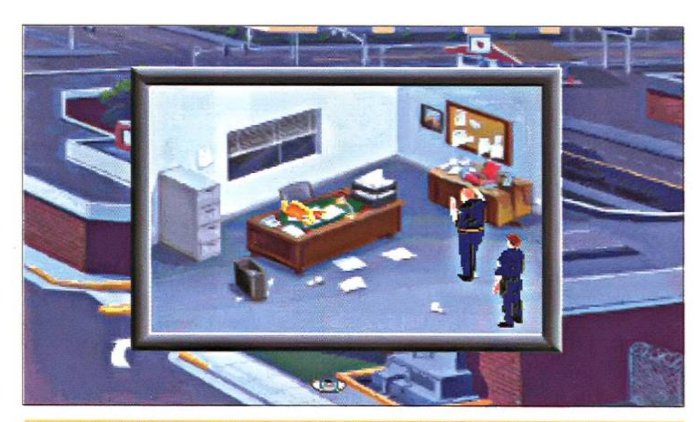



Ein paar Biker im Wino Willy's proben den Aufstand



Diesem alkoholisierten Fahrer winkt eine Nacht in der Ausnüchterungszelle


Der Knast: Endstation für Sonnys unfreiwillige Fahrgäste


Irgendein Witzbold spielt Sergeant Dooley am laufenden Band Streiche

notiert alles, und der Officer nimmt seinem Schützling die Handschellen ab (remove cuffs). Da taucht gerade Laura auf und ruft ihn ins Department.

Beim Rauschgiftdezernat suchen sie tatsächlich einen Detective. Na endlich, das ist seine Chance. Sonny marschiert zur Dienststelle, füllt ein Formular aus und legt es in den Eingangskorb (write memo, put memo into basket). Ausgelassene Kollegen erwarten ihn heute im Blue Room, da will er natürlich gleich hin. Kurz vor Dienstschluß sucht er allerdings noch den fluchenden Sergeant Dooley in seinem Büro auf (open door). Irgendwer hat da ein schönes Durcheinander angerichtet.

Im Flur legt Bonds sein Funkgerät ab, hängt den Schlüssel auf (drop radio, drop key), geht in den Duschraum und öffnet seinen Spind (open locker). Schnell ein Handtuch geschnappt (take towel, close locker) und unter die Dusche (an-/ausschalten mit F10)! Anschließend (drop towel, take key) geht's in Feierabendlaune zum Parkplatz, zu seiner Corvette (open door, F4). Kurze Zeit später rollt der Schlitten auf den Parkplatz (Abschnitt B4) des Blue Room. Sonny setzt sich zu Jack (sit) und bewundert sein Geburtstagsgeschenk. Wenig später erscheint auch Steve und erinnert an den vereinbarten Diensttausch. Shit! Das hat er total verschwitzt!

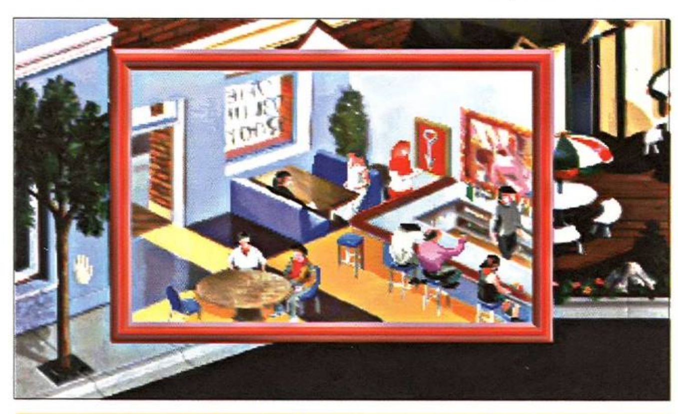


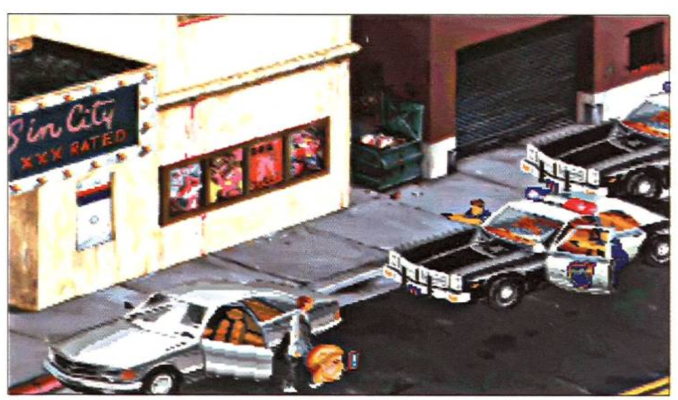
Brummend bricht Bonds auf (stand up) und kehrt zum Department zurück. Dort geht's noch mal unter die Brause, anschließend sucht er das Equipment für die Doppelschicht zusammen (take all). Im Ablagefach im Besprechungsraum liegt die Aussage eines Informanten (look pipehole). Der Sergeant zieht seine Befehlsausgabe durch und berichtet von einem geklauten hellblauen Caddy. Mit Schlüssel und Funkgerät ausgestattet, trabt Officer Bonds zum Parkplatz, umrundet wie gewohnt seinen Wagen (wieder alles okay) und macht sich auf den Weg.

Der Dieb ist ganz in der Nähe gesichtet worden, so die erste Meldung. Blaulicht, Sirene und Vollgas sind nun angebracht. Nach kurzer Jagd hat er den Caddy eingeholt. Bonds ruft über Funk Verstärkung (use radio), schwingt sich aus dem Streifenwagen und geht hinter der offenen Tür in Stellung. Er lädt den Revolver durch (F6) und geht in Anschlag (F8). „So Freundchen, raus aus dem Wagen" (come out). Frech trabt der Kerl auf ihn zu. „Stehenbleiben und Hände hoch" (Stop, hands up). „Und jetzt runter, mit dem Gesicht auf den Boden" (lie down). Bonds nähert sich dem folgsamen Autodieb, steckt die Kanone weg (F8) und legt ihm die Handschellen an (cuff man).

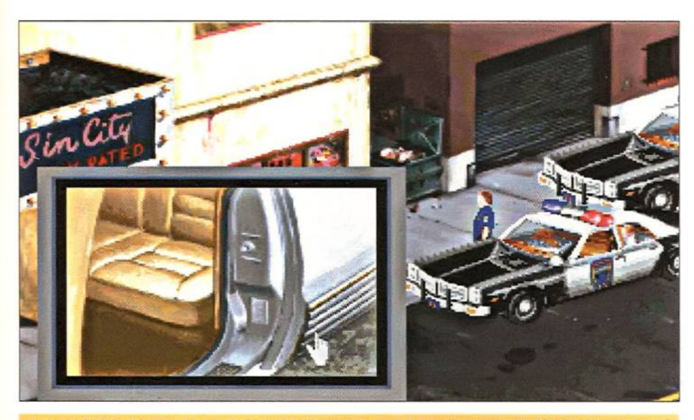
Sieh mal einer an (search man), unser Freund hat ja ein Schießeisen bei sich! „Schwing deinen Hintern in die Höhe (stand up). Bonds betet dem Kerl seine Rechte vor (talk rights) und verfrachtet ihn in den Streifenwagen (open door, close door). Mal sehen, ob was im Caddy liegt (look into car). Im Handschufach befinden sich gleich zwei gefälschte Führerscheine (open compartment, take license) und ein Notizbuch (take book). Das Büchlein ist ziemlich uninteressant (blättern mit Cursortasten, close book, close compartment). Im Kofferraum (open trunk) liegt ein sehr verdächtiger Beutel (take bag). Bonds läßt den Deckel ins Schloß fallen (close trunk) und überläßt alles weitere der Spurensicherung.

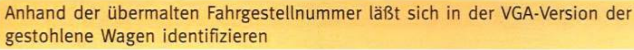
Kurze Zeit darauf liefert er den schweren Jungen in altgewohnter Manier im Kittchen ab und meldet den Autodiebstahl (press button, stolen car, remove cuffs). Jack taucht auf und teilt Sonny mit, er möge sich bitte beim Sergeant melden. Auf geht's zum Department (Abschnitt C3). Dooley (open door) macht einen ziemlich verheulten Eindruck, was sicherlich auf das Tränengas zurückzuführen

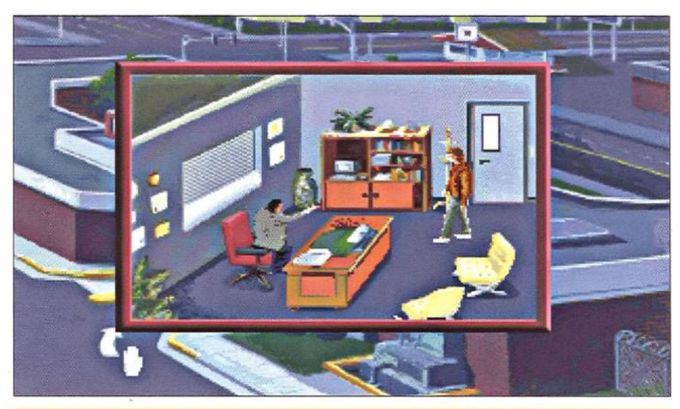

Lange kann Sonny nicht bei der Geburtstagsparty bleiben



In der VGA-Version handelt es sich um einen gestohlenen Mercedes




Anhand der übermalten Fahrgestellnummer läßt sich in der VGA-Version der gestohlene Wagen identifizieren


Aufstieg zu den Drogenfahndern – Dienstantritt bei Lieutenant Morgan

ist, das irgendein Witzbold auf das Versetzungsschreiben für Sonny gesprüht hat. Bravo, mein Junge (read memo), du bist jetzt bei den Drogenfahndern. Willkommen im Club! Bonds hängt seine Sachen weg und steigt unter die Dusche. Anschließend streift er sich zivile Klamotten über (change clothes).

Lieutenant Morgan (Tür neben Ausgang, open door) will seinen neuen Detective sehen. Nach der Begrüßungsrede sucht Bonds sein neues Büro auf, das er mit Laura teilt. Im Aktenschrank gammelt die Hoffman-Akte (open Cabinet, take hoffman-file), die er sogleich herauszerrt. Der Autodieb von vorhin ist also wahrlich kein Unbekannter. Der Schlüssel der Zivilstreife hängt am Brett (take key, take clipboard). Das Klemmbrett enthält ebenfalls einige Informationen über Hoffmann (Cursortasten), sein Bild ist auch ganz nett (take poster, drop clipboard).

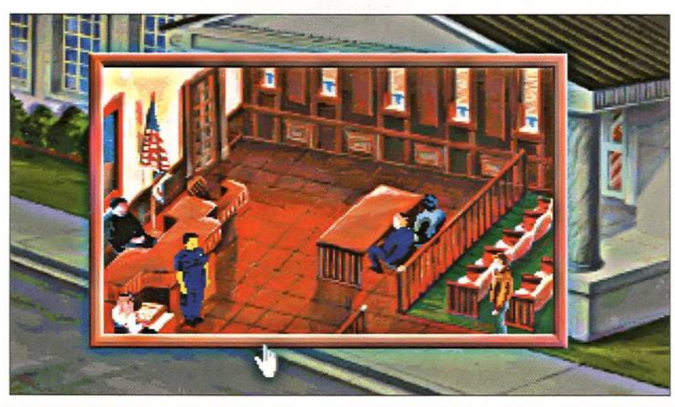
Im Flur gibt es einen Schalter, an dem sich die Beamten Beweisstücke vorlegen lassen können. Bonds fordert nochmals den Revolver an, den er dem Autodieb bei seiner Verhaftung abgenommen hat (show revolver). Die Seriennummer (SW 9764912)! Bonds klappt die Trommel ein und reicht den Schießprügel zurück. Mal sehen, was der Computer weiß (im Computerraum: turn on computer). Aha, die Waffe wurde bereits in Chicago benutzt. Bonds notiert die Rufnummer des dortigen Ermittlungsbeamten (312-555-3382) und kehrt in sein Büro zurück. Die Polizei in Chicago (use phone, 312-555-3382, ask revolver) weiß allerdings nicht gerade viel.

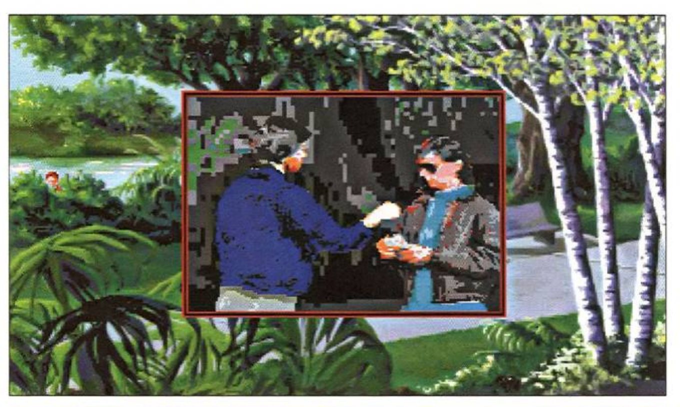
Hoffman soll gegen Kaution freikommen, das muß verhindert werden. Bonds braucht belastende Fakten. Er greift sich das Funkgerät vom Tisch (take radio), checkt das Zivilfahrzeug auf dem Parkplatz und düst zum Gerichtsgebäude (Abschnitt D3). Richter Palmer (open door, talk for palmer) scheint keine Zeit zu haben, doch Bonds läßt nicht locker (it is important). Wenig später betritt er den Gerichtssaal (open door). Der Richter nimmt die Beweisstücke entgegen (give poster, give file, talk tattoo) und erläßt tatsächlich einen Haftbefehl. Bonds eilt aus dem Gebäude und spurtet zum gegenüberliegenden Gefängnis. Nach der üblichen Sicherheitszeremonie übergibt er dem Diensthabenden das richterliche Dokument (give no bail warrant). Das war ausgesprochen knapp! Hoffmanns Rechtsverdreher ist bereits anwesend, um über die Kaution zu verhandeln.

Ein Anruf ordert den wackeren Beamten zurück zum Department. Laura erwartet ihn bereits auf dem Parkplatz. Kaum sitzt sie in Bonds' Fahrzeug, nennt sie einen eiligen Einsatzort (Lytton City Park, Abschnitt B1). Ein anonymer Informant hat von einen geplanten Drogendeal im Park gehört. Am Ziel sprechen sich die beiden kurz ab (talk Laura), und Bonds verschanzt sich mit gezogener Waffe hinter dem rechten Baum. Über Funk verständigt er sich mit seiner Partnerin (use radio), und das Warten beginnt.

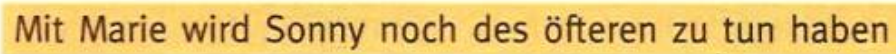
Geraume Zeit tut sich überhaupt nichts, dann bemerkt Bonds plötzlich eine Person, die kurz darauf von einer zweiten Person angesprochen wird. Es scheint sich um Drogen zu drehen. Sonny flüstert einige Anweisungen ins Funkgerät (use radio), verläßt sein Versteck und zückt die Marke (police, hands up). Einer der Kerle ergreift die Flucht, der andere pariert. Bonds legt ihm Handschellen an (cuff man), durchsucht ihn und liest ihm seine Rechte vor (search man, talk rights, go car). Laura hat den zweiten geschnappt und wartet bereits. Sonny weist sie an, auch diesen zu durchsuchen (search man), und gibt die Erfolgsmeldung per Funk durch (use radio). Bald sitzen die beiden Gangster hinter schwedischen

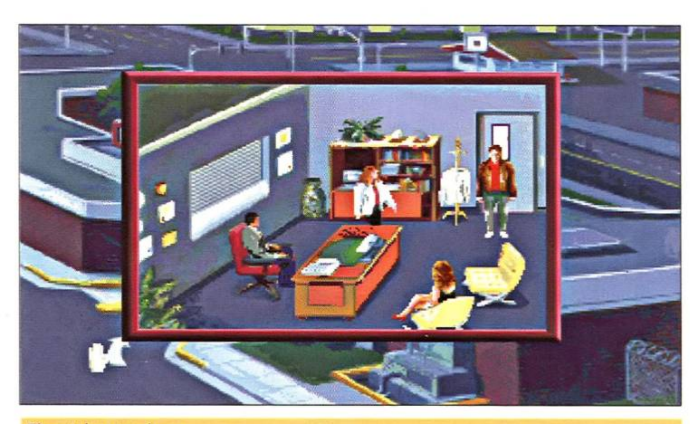



Den Haftbefehl bekommt Sonny ohne große Schwierigkeiten


Der Deal ist gelaufen, gleich schreitet Sonny ein




Mit Marie wird Sonny noch des öfteren zu tun haben


Einsatzbesprechung



Gardinen (drug deal, remove cuffs). Sonny und Laura fahren zurück zum Department.

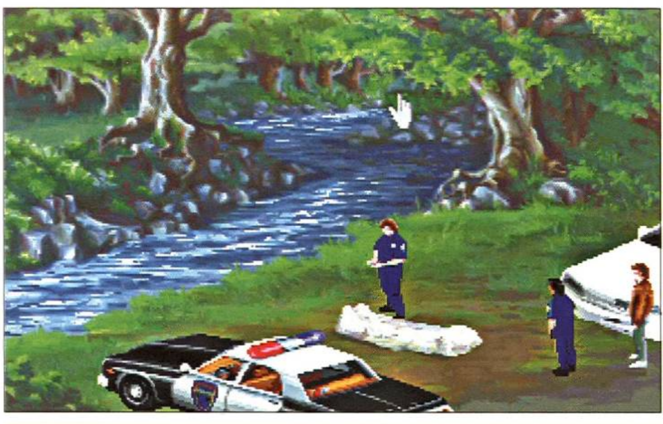
Laura tippt noch eifrig den Bericht, als Bonds schon zum Blue Room eilt (Abschnitt B4), wo Kollege Jack bereits wartet. Auch Keith erscheint und berichtet, daß Hoffmann alias Jason Taselli die Fliege gemacht hat. Bonds schießt erstaunt von seinem Sitz hoch und begibt sich erneut ins Department (stand up).

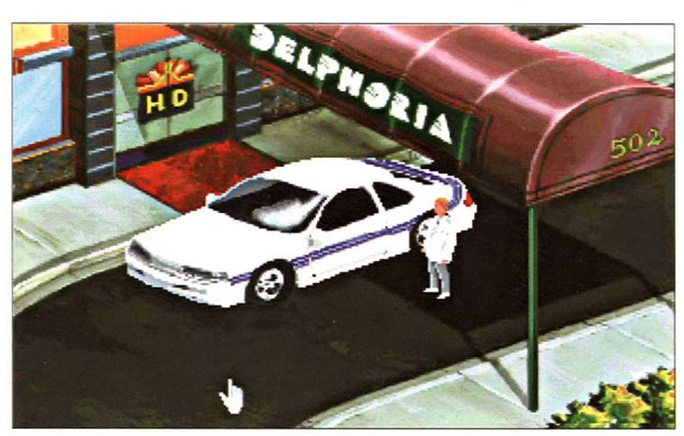
Morgan (open door) wartet mit der Information, daß die alte Bekannte Marie auch sitzt. Die könnte vielleicht bei der Ergreifung des Ausbrechers behilflich sein. Ob er das Notizbuch aus dem gestohlenen Wagen auch sorgfältig geprüft hat, will der Lieutenant vom Detective wissen. Bonds wirft nebenan den Computer an (turn on computer) und tippt „Taselli" ein. Bei der Indizienstelle lagert das schwarze Notizbuch (take book). Außer ein paar hingekritzelten Notizen über Pokerspiele steht wirklich nichts Berauschendes drin. Bonds reicht das Büchlein zurück und geht nochmal zu Morgan (close book, open door). Er soll zum Gefängnis fahren und mit Marie verhandeln. Wenn sie die Polizei unterstützt, kommt sie auf Bewährung raus.

Eine halbe Stunde später spricht er bereits mit der Kriminellen (talk marie, want help for hotel operation), die auch gleich ihre Unterstützung verspricht. Mit der Waffe im Holster besteigt Bonds seinen Wagen und kurvt wieder zum Department. Unterwegs meldet sich die Zentrale. Er soll beim Cotton Cove eine Leiche begutachten (D4). An Ort und Stelle sieht er sich den Kerl also genauer an (examine dead man, examine tattoo). Keine Frage, das muß Jason Taselli sein. Bonds läßt einen Funkspruch ab (use radio) und fährt zurück zum Präsidium.

Im Büro des Leutnants warten Laura und Marie. Der Einsatzplan für die verdeckte Aktion im Delphoria-Hotel wird abgesprochen. Da dürfte ein wenig Maskerade nötig sein. Grinsend übergibt Laura ihrem Kollegen einen weißen Playboyanzug, einen Handstock und Chemikalien zum Umfärben der Haare. Als er gerade gehen will, trifft die Meldung ein, daß Jacks Tochter an einer Überdosis Heroin gestorben ist. Scheiß Drogen! Wütend eilt Sonny in den Umkleideraum, reißt seinen Spind auf und kühlt sich unter der Dusche ab. Zeit, um sich eine neue Haarfarbe zu verpassen (use bleach). Ein wirklich uriger Anzug (drop towel, close locker)! Das Funkgerät braucht er nicht (drop radio), aber die Durchwahl des Vorgesetzten. Da er gerade nicht im Zimmer ist (open door), umrundet Sonny den Schreibtisch und prägt sich die Nummer des Apparates ein (look number). Auf geht's zum Delphoria! (Abschnitt A2).

Die Rezeption ist so tot wie die Wüste Gobi, und Bonds bimmelt den Portier mit der Tischglocke an (ring bell). Ein alter Lackaffe taucht auf, und der Fahnder mietet sich ein Zimmer (rent a room, pay room). Den Zimmerschlüssel steckt er ein und geht in die Bar. Dort trifft er „rein zufällig" Marie. Bald darauf sieht man die beiden an der Bar rumhängen, und der Typ im weißen Anzug spendiert harte Drinks (whiskey, pay). Marie erzählt etwas von illegalem Glücksspiel im Hinterzimmer (talk marie). Der Detective drückt dem Barkeeper mit verschwörerischer Geste ein paar Scheine in die Hand (stand up, give money) und nimmt Marie mit auf sein Zimmer (press two, use key, 204). Wenigstens funktioniert das Telefon (use phone). Der Chef (555-6674) ist dran. Bonds meldet sich mit seinem Namen und nimmt weitere Anweisungen entgegen. Marie soll sich absetzen, sie ist zu gefährdet. Ihren Job hat sie ja getan. Bonds ruft ein Taxi (use phone, 0, taxi,

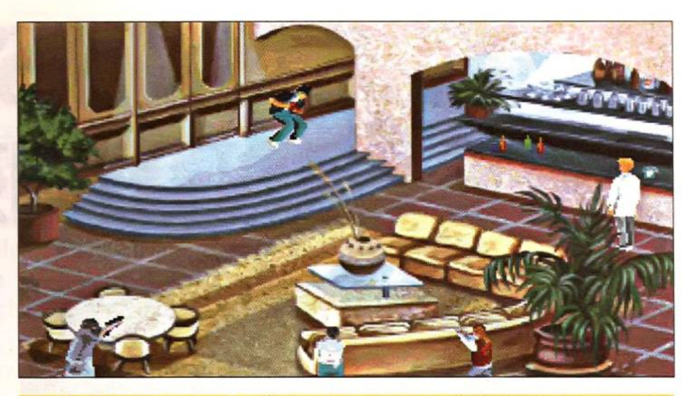

Die Leiche im Cotton Cove



Sonny in seiner Verkleidung vor dem Hotel Delphoria




Im Hinterzimmer zocken die Leute illegal



In der VGA-Version muß Sonny am Telefon die Zimmernummer ablesen, um die Verstärkung zum richtigen Platz lotsen zu können

555-9222, hotel delphoria). Es dauert nicht lang, und das Taxi ist da. Marie verduftet.

Jetzt geht's ans Eingemachte: Bonds richtet noch kurz seinen Schlips, wirft einen kritischen Blick in den Spiegel und fährt nach unten (press one). Der Barkeeper ist ein Gierhals, aber es ist ja nicht sein Geld, das Bonds dem Kerl in die Hand drückt (give money). Im Hinterzimmer wird schon kräftig gezockt (sit). Bonds wagt ein Spielchen Poker mit einem mysteriösen Frank. Für einen Bullen spielt er jedenfalls nicht schlecht und gewinnt innerhalb weniger Runden über tausend Dollar. Der Fremde ist sichtlich beeindruckt und lädt Bonds zu einer richtigen Partie ein - später.

Vorsichtig sind sie ja: Ohne das Paßwort (Frank sent me) geht gar nichts. Bonds geht zurück auf sein Zimmer (press two, use key) und wartet auf Verstärkung. Bald treffen ein paar Jungs ein, und der Detective nimmt sich das Mini-Funkgerät in Form eines Kugelschreibers (vom Beamten ganz links, take radio pen). Außerdem wird es vermutlich gleich um ganz andere Sümmchen gehen, und da sollte man doch liquide sein. Also schnell zusätzliche Mäuse eingesteckt, und schon stürzt sich der Held entschlossen in die Entscheidungsschlacht (press one). Der Barkeeper reagiert auf das Paßwort und führt Bonds diesmal in einen versteckten Raum. Auch hier gibt es einen schummrigen Pokertisch (sit), und Bonds zockt um sein Leben. Schließlich hat er ein erkleckliches Sümmchen zusammen, und Frank ist so beeindruckt, daß er dem vermeintlich ausgekochten Schlitzohr zwielichtige Geschäfte anbietet. Bonds spitzt die Lauscher (yes, yes) und steht auf (stand up).

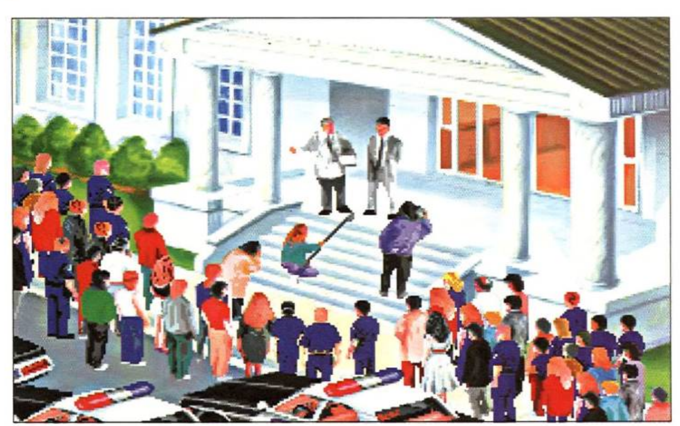
Gespannt folgt der getarnte Officer diesem Frank zu den Treppen. Während er die Stufen hinaufsteigt, benutzt er das Funkgerät, um die Kollegen zu informieren (use radio pen). Bald erreichen sie einen abgelegenen Raum, und Bonds gibt ein zweites Mal die Lage durch (use radio pen). Der Mordbube hat nicht mehr viel Zeit für zwielichtige Angebote, denn wenig später stürmt die Einheit das Etablissement und setzt den Death Angel außer Gefecht. Der Verbecher bleibt angeschossen liegen.

Monate später drucken die Zeitungen Berichte über die Gerichtsverhandlung: Der Todesengel wurde zu lebenslänglicher Haft verurteilt.



Anmerkung: Im Jahre 1987 erschien das Original des Sierra-Adventures „Police Quest", auf dem diese Lösung aufgebaut ist. Fünf Jahre später, also 1992, veröffentlichte Sierra ein Remake des Originals mit VGA-Grafiken. In diesem Remake haben sich neben der Grafik auch einige spielerische Details geändert, so daß die vorliegende Lösung nicht 100%ig darauf zutrifft.
Allerdings sind die Unterschiede auch nicht allzu groß, sie beziehen sich meist nur auf einige wenige kleine Schritte sowie auf Feinheiten in Bezug auf die überarbeitete Steuerung und Grafik. Mit dieser Lösung ist es somit dennoch möglich, das Remake durchzuspielen, hier und da muß halt mal ein klein wenig improvisiert werden. Die in dieser Lösung gezeigten Bilder stammen im übrigen aus dem VGA-Remake.


Die zweite Pokerrunde findet nur noch in ausgewählter Gesellschaft statt


Happy End: Sonny wird gefeiert und geehrt

Classic

Classic

POLCE QUEST III – THE KINDRED





DAS TITELBILD

Bonds hat Marie geheiratet und den Sergeant-Lehrgang bestanden. Nach der längst fälligen Beförderung versieht er den Dienst bei der California Highway Patrol. Das einst verschlafene Städtchen Lytton hat sich inzwischen zu einer modernen Großstadt gemausert. Sonny sieht der steigenden Kriminalität gelassen entgegen, immerhin verdient er damit sein Geld.

Erster Tag


Dienstantritt: Hier beginnt das Spiel


Sonnys Büro

Sonny tritt seinen Dienst im neuen Polizeigebäude an. Links des Flurs befindet sich sein Büro. In der Ablage auf seinem Schreibtisch findet er ein Schreiben vom Lieutenant. Ein Bürger beschwert sich über Officer Pat Morales. Bonds nimmt sich das Schreiben und begibt sich zum Briefing Room, um die morgendliche Einsatzbesprechung abzuhalten.

Aha, Morales ist bereits da. Sonny bittet die Polizistin, nach Abschluß des Briefings in sein Büro zu kommen. Dann greift er sich das Klemmbrett vom Podium und beginnt mit der Befehlsausgabe. Im Anschluß nimmt er sich Morales in seinem Büro vor. Sie zeigt sich mehr als uneinsichtig. Sonny schickt sie zum Streifendienst und beschließt, ihr eine Disziplinarmaßnahme reinzuwürgen (sustained). Das Beschwerdepapier wandert zurück auf den Schreibtisch. Ferner soll er eine Keycard für den Polizeicomputer beantragen. Er eilt mit dem entsprechenden Formular in die dritte Etage und übergibt es dort einem Operator, woraufhin er seine Computer Access Card erhält.

Sonny liftet zurück in die erste Etage und räumt seinen Spind aus. Die Zahlenkombination für das Schloß entnimmt er dem Police Manual (776). Aus dem Schrank holt er sich eine Taschenlampe, ein Notizbuch und seinen PR24-Polizeiprügel. Draußen im Flur des ersten Stocks öffnet er die Tür zum Wandschrank und entnimmt diesem Batterien, mit denen er sogleich seine Lampe füttert. Die Blinklichter (Highway Flares) packt er ebenfalls mit ein. Eine Lautsprechernachricht beordert Sonny wieder in den zweiten Stock.

Im Büro telefoniert er mit dem Sprecher der Funkzentrale und erfährt, daß dringend eine Streife im Park Aspen Falls benötigt wird. Bonds kümmert sich persönlich um die Angelegenheit, begibt sich zum Fahrstuhl, wählt „G“ und gelangt in die Tiefgarage. Er nimmt sich den nächsten einsatzbereiten Streifenwagen, schaltet Blaulicht und Sirene ein (Knopf neben dem Zündschlüssel), und los geht's.

Im Park gilt es zunächst, ein hysterisches Picknick-Grüppchen zu beruhigen. Bonds wendet sich an die Frau mit Kind. Halb-


Der Briefing Room


Hier oben bekommt Sonny seine Computer Access Card

nackt sei ein Irrer durch den Park gewetzt und habe die Gruppe bedroht. Er sei rechts runter gelaufen.

Tatsächlich treibt sich dort ein Verdächtiger herum. Als Sonny sich vorsichtig nähert und auf ihn einredet, reißt dieser ihm die Polizeimarke von der Uniform und schleudert sie in den Fluß. Anschließend hüpft der Spinner selber ins Wasser. Seine Kleidung liegt am Ufer. Eine Durchsuchung bringt Autoschlüssel und Führerschein zutage. Der Verrückte schreit nun nach seinem Schlüssel, woraufhin Bonds diesen in den Fluß wirft.

Der Typ greift an und wird mit dem Schlagstock kaltgestellt und mit Handschellen versehen. Vor dem Streifenwagen erfolgt eine Durchsuchung. Nachdem er ihm das Messer abgenommen hat, verfrachtet Bonds seinen Gefangenen in den Streifenwagen und steuert die Wache an. Vorschriftsmäßig verstaut er seine Dienstpistole im Schließfach vor dem Gefängnis (locker), bevor er den nassen Pudel einbuchtet. In der Schublade unter dem Anmeldefenster deponiert er Messer und Führerschein des Gefangenen, deutet auf die Tür zum Zellentrakt und gibt den Verhaftungscode (05150) ein.

Der Gefängniswärter erinnert an die Handschellen in der Schublade und meldet Sonny einen neuen Zwischenfall: Officer Morales bittet auf dem Highway 41 um einen Vorgesetzten.

Sonny sammelt Handschellen und Pistole wieder ein und eilt mit dem Streifenwagen zum angegebenen Ort. Eine Dame weigert sich, einen Strafzettel anzuerkennen. Er läßt sich die Sachlage sowohl von Morales als auch von der Frau erklären. Schließlich weist er Morales ein weiteres Mal in ihre Schranken und lehnt das Strafmandat ab (signature).

Eine Patrouille auf dem Highway, warum nicht. Plötzlich überholt ein weißer Mercedes mit überhöhter Geschwindigkeit. Sonny nimmt die Verfolgung auf und befragt den Computer des Streifenwagens nach dem Kennzeichen (Plate # 34567). Blaulicht und Sirene signalisieren dem Raser, rechts ranzufahren. Sonny merkt sich die Anhaltezeit und nähert sich von der Beifahrerseite. Er spricht den Fahrer an, knöpft ihm den Lappen ab und füttert dann die Daten in seinen Computer. Das Programm „Form 900" drückt komplette Strafmandate aus, er braucht nur noch die Anhaltezeit und den Strafzettelcode (22349) einzugeben. „Bitte schön, der Herr, wünsche weiterhin gute Fahrt."

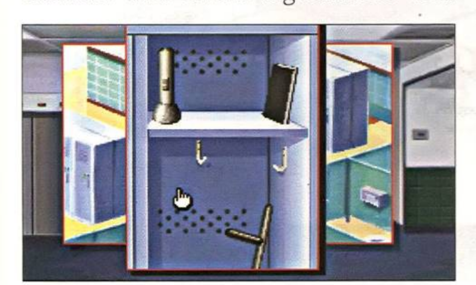
Beim rasenden schwarzen Dodge, Kennzeichen 12896, handelt es sich nach Angaben des Computers um einen Sheriff auf Dienstfahrt, also alles o.k. Dann hält ein Sonntagsfahrer den ganzen Verkehr auf der Überholspur auf. Mit Blaulicht und Sirene winkt Bonds die Schnecke rechts raus. Wieder ein Knöllchen.

Tja, auf dem Highway ist die Hölle los. Einer schlingert bedenklich über die Fahrbahn und wird mit dem üblichen Manöver zur Seite gebeten. Dem Alkoholtest stimmt der offensichtlich Beschwingte fröhlich zu (Field Sobriety Test). Positiv, kein Wunder. Nachdem er den Kerl vor dem Wagen gefilzt hat, legt er ihm die Handschellen an und verfrachtet ihn im Streifenwagen zum Knast.

Sonny verstaut dort wieder seine Waffe und macht dann seinen Begleiter mit dem Alkoholtest-Gerät bekannt. Er nimmt ihm die Handschellen ab, schaltet das Gerät ein und reicht ihm das Mundstück. Der Meßausdruck spricht Bände. Sonny tippt auf die Asservatenschublade unter dem Anmeldefenster, damit der Mann seine Taschen entleert, und anschließend auf die Tür zum Zellentrakt. Der Verhaftungscode (23152) ist schnell eingegeben.

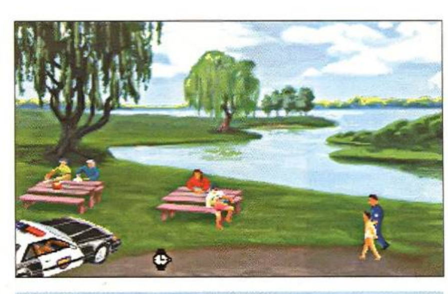
Erneute Meldung der Funkzentrale. Unser Freund sprintet zu seinem Büro und telefoniert mit der Zentrale. Überfall in der Oak Tree Mall. Mit Code 3, also Blaulicht und Sirene, geht es los.

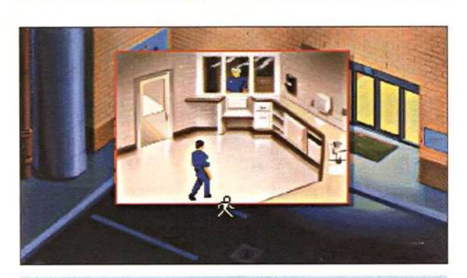


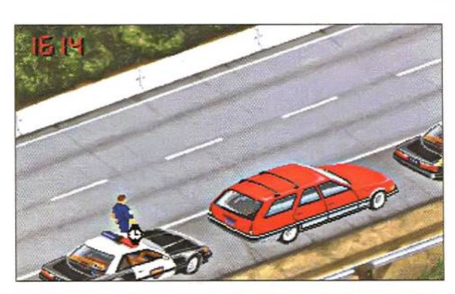

Im Spind findet sich Sonnys Ausrüstung



Der erste Einsatz: Mit Blaulicht nach Aspen Falls


Der Übeltäter ist schnell überwältigt

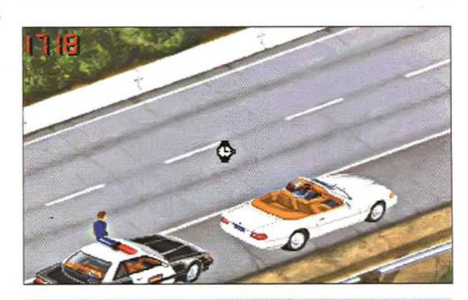

Im Gefängnis darf sich Sonny nur ohne Waffe bewegen



Auf dem Highway: Morales macht Streß



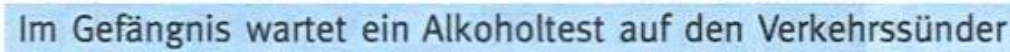
Auf Streife



Auch ein Mercedes darf nicht zu schnell fahren


Spätestens jetzt wird es klar: Dieser Fahrer hat zuviel getrunken





Im Gefängnis wartet ein Alkoholtest auf den Verkehrssünder



Sonnys Frau in Gefahr: Sie wird an der Oak Tree Mall überfallen

Ausgerechnet seine Frau wurde überfallen. Während die Rettungssanitäter Marie in den Ambulanzwagen verfrachten, bemerkt Sonny einen Gegenstand in ihrer Hand und greift sogleich danach. Es handelt sich wohl um eine Halskette, die Marie wahrscheinlich einem der Angreifer entreißen konnte.

Im Krankenhaus stellt der Arzt fest, daß nur die Liebe einer nahestehenden Person Marie aus ihrem Koma erwecken kann. Ein verbitterter Bonds verläßt das Krankenhaus und sucht wieder den Tatort auf. Einen aufdringlichen Angreifer weist er mit der Bemerkung, daß es seine Frau erwischt habe, ab. Der Typ entschuldigt sich, bietet sogar seine Mithilfe an und hinterläßt ihm seine Visitenkarte.

Sonny schaltet seine Taschenlampe ein und sucht den Parkplatz nach weiteren Beweisstücken ab. Unter Maries Wagen findet er einen Bronzestern mit einer Nummer auf der Rückseite.

Zweiter Tag

Nach kurzem unruhigen Schlaf wird Bonds ins Morddezernat befohlen. Bevor er sich auf den Weg zum Department macht, entdeckt er im Kleiderschrank Maries Musikspieldose und steckt sie ein. Im Homicide Office des zweiten Stockwerks begrüßt ihn der Captain. Der weist ihn auf Maries Fallnummer hin (199144) und spekuliert über Querverbindungen zu einem vergleichbaren Fall mit der Nummer 199137. Als ihm Pat Morales als Partnerin zugeteilt wird, ist der Morgen für Bonds gelaufen.
Detective Hanks bringt Bonds auf die Idee, mit Hilfe der Presse auf Zeugensuche zu gehen. Da war doch dieser Reporter ... Unter 555-0707 ist dieser tatsächlich telefonisch zu erreichen und verspricht auch gleich, in der nächsten Ausgabe der „Lytton Daily News“ eine Meldung zu plazieren.

Sonny schaltet den Computer ein, steckt die Computer Access Card in den dafür vorgesehenen Slot und wählt die Mordfälle. Unter „Review Case“ tippt er Maries Fallnummer ein. Anschließend sieht er sich den vergleichbaren Fall 199137 an. Es scheint sich um eine Art Kultmord zu handeln. Sonny wählt „Serial No.“, um die Nummer des gefundenen Bronzesterns zu checken, und stößt auf einen weiteren parallelen Fall (199124). Schließlich schaltet er den Computer ab, fährt in die Tiefgarage und öffnet die Tür zum Polizeilabor.

Dort liefert er die Kette und den Bronzestern als Indizien zu Fall 199144 ab und fährt zum Krankenhaus. Im Flower Shop kauft er eine Rose. Von der Schwester an der Krankenhausrezeption erfährt er Maries Zimmernummer und drückt dann den Fahrstuhlknopf. Marie liegt immer noch bewußtlos im Krankenbett. In der Hoffnung auf einen kleinen Erfolg drückt Sonny ihr die Rose in die Hand und legt die Spieldose aufs Bett. Tatsächlich scheint sie darauf zu reagieren: ein ganz kurzes Lebenszeichen, immerhin.

Dritter Tag

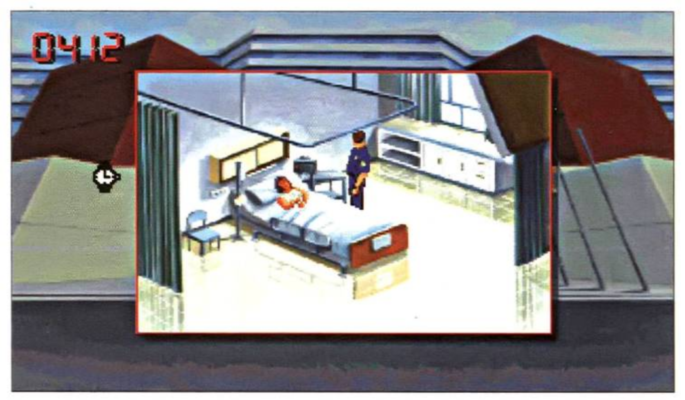
Im Ablagekorb auf seinem Schreibtisch im Homicide Büro findet Sonny die Nachricht, daß sich Carla Reed, wohnhaft in der 2nd Street, auf den Zeitungsartikel hin gemeldet hat. Also los.

Unter einem Bündel Zeitungspapier stoßen Bonds und Morales dort auf die betreffende Dame. Unser Held weist sich aus und bittet die verlumpte Gestalt aufs Revier. Er geht nicht auf ihren Wunsch ein, ihren Einkaufswagen voller Müll mitzunehmen, und kettet diesen schließlich mit Handschellen an ein dickes Wasserrohr.

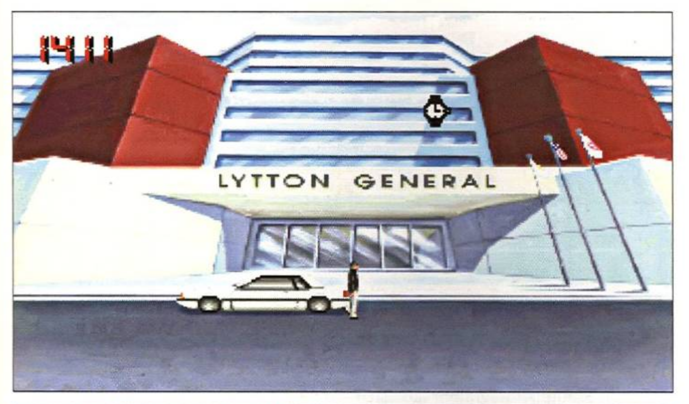
Die Alte gibt nach, und es kann losgehen. In der Wache muß sie erst einmal mit dem Lunchpaket von Hanks' Schreibtisch redselig gestimmt werden. Das Interview darf beginnen. Sie kann sich noch sehr gut an das Gesicht eines der Täter erinnern, so stellt sich heraus. Der Computer ist schnell aktiviert, und der Sergeant wählt die „Tools“. Unter „Drawing Com-



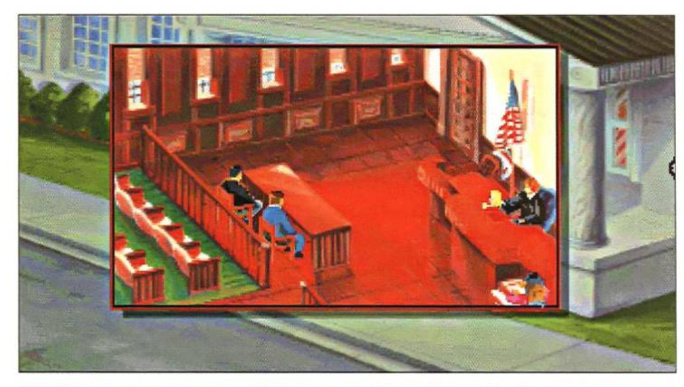
Ausgerechnet Sonnys geliebte Frau Marie wurde brutal überfallen



Marie liegt im Koma



Das Lytton General: hier liegt Marie



Kein Problem für Sonny: Ruiz hat keine Chance, solange der Polizist das Formular 900 korrekt ausgefüllt hat

posite“ versucht er, nach Angaben der Zeugin ein Konterfei des Täters zu erstellen. Ist das Phantombild schließlich erstellt, aktiviert ein Klick auf „Search Composite Master“ eine Durchstöberung der Bilddatenbank. Die Alte identifiziert Steve Rocklin als Täter.

Die verlumpte Gestalt wird wieder zu ihrem Einkaufswagen chauffiert. Morales will unbedingt telefonieren und verzichtet seltsamerweise auf den Polizeifunk. Sonny läßt sie bei der Oak Tree Mall aussteigen und schaut sich dann die Gegend genauer an. Er entdeckt einen Schlüsseldienst und einen Army Shop samt wortgewaltigem Rekrutierungsoffizier. Zurück zum Wagen, Feierabend.

Vierter Tag

Bonds unterhält sich kurz mit dem Hausmeister im ersten Stock des Polizeigebäudes und begibt sich dann in sein Büro. Die Nachricht in der Ablage informiert über einen Gerichtstermin. Es handelt sich um einen der Highway-Sünder. Also los.

Die benötigte Calibration Chart liegt griffbereit im Handschuhfach des Streifenwagens. Während Pat Morales im Wagen wartet, betritt Sonny das Gerichtsgebäude an der 8th Street. Nach der üblichen Vereidigungsprozedur befragt ihn der Staatsanwalt zum Strafmandat. Sonny antwortet wahrheitsgemäß und übergibt dem Ankläger die Calibration Chart. Der Angeklagte wird schließlich verurteilt.

Bonds eilt zurück zum Wagen. Morales will schon wieder kurz an der Oak Tree Mall aussteigen. Unser Freund durchsucht ihre Tasche und findet einen Schlüssel, den er sogleich beim Schlüsseldienst für ein paar Dollar nachmachen läßt. Gerade noch rechtzeitig gelingt es, das Original zurück in die Tasche zu stecken. Sodann meldet die Einsatzzentrale erneut eine Leiche. Weiter zum Tatort.

Bonds nimmt sich den Stahlkoffer mit den Utensilien zur Spurensicherung aus dem Kofferraum und begutachtet den Toten. Unter den Fingernägeln befinden sich Haar- und Hautspuren, am besten mit den Zahnstochern zu sichern. Jetzt noch das blutige T-Shirt hochschieben ... aha, schon wieder ein Kultmord! Sonny zückt sein Notizbuch und hält alle Fakten fest, den Namen liefert der Führerschein. Diesen übergibt er dann dem Gerichtsmediziner. Mit dem Scraper sichert Bonds die Lackspuren am Fahrzeugwrack. Den Ausrüstungskoffer an seinem Platz verstaut, geht es dann wieder einmal zum Revier. Diesmal enthält die Ablage in seinem Zimmer eine Nachricht vom Arzt aus dem Krankenhaus. Bevor Sonny dorthin fährt, legt er mit „new file“ im Computer noch schnell eine neue Akte unter „Homicide“ an. Das Aktenzeichen 199145 prägt er sich für die Abgabe der Beweismittel ein. Er testet dann Morales' Schlüssel an ihrem Schreibtisch und findet einen Zettel. Wieder eine Zahl fürs Notizbuch, die 386 - das könnte eine Spindnummer sein. Nicht vergessen, den Schreibtisch wieder zu verschließen!





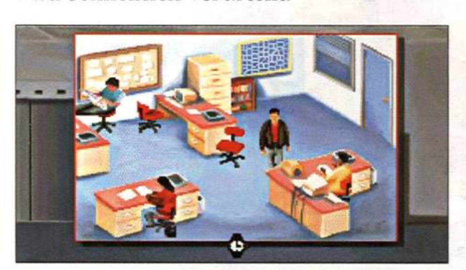
Zeugen finden sich in allen Schichten der Gesellschaft



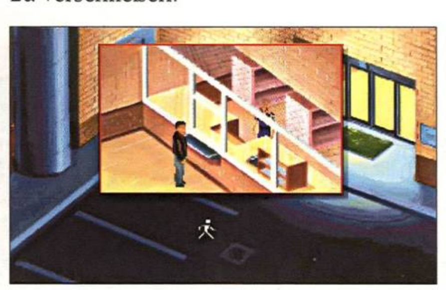
Mit dem Computer läßt sich nach und nach ein Phantombild erstellen



Bonds und Morales sind mit dem Zivilwagen unterwegs



Unfreiwilliger Karriereschub: Am nächsten Morgen gehört Sonny zum Morddezernat

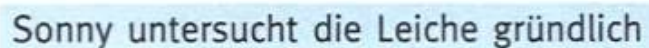


Hier gibt Sonny die gefundenen Beweise ab



Während Morales telefoniert, läßt Sonny ihren Schlüssel nachmachen




Sonny untersucht die Leiche gründlich

Mit dem Stadtplanprogramm läßt sich ein Muster der Mordfälle erstellen – Sonny muß nur noch den fehlenden Punkt finden

Sonny liefert die Beweismittel im Polizeilabor ab und fährt zum Krankenhaus. Er untersucht den Krankenbericht vom Bett und vergleicht die notierte IV-Dosis mit dem IV-Gerät an Maries Bett. Da die Werte sich unterscheiden, alamiert er mit dem Rufknopf die Krankenschwester, die wiederum den Arzt holt. Die Dosis wird reguliert, und Bonds verabschiedet sich.

Fünfter Tag

Auf die Frage, was Hanks denn gerade auskoche, jammert der etwas von Muster und Tatort. Bonds schaltet seinen Computer ein. Zum Fall 199145 wurde die Auswertung der Lackspuren hinzugefügt. Bei dem Tatfahrzeug handelt es sich vermutlich um einen goldenen Ford.

Sonny schaltet den Rechner ab und gibt einen Fahndungsauftrag nach diesem Wagen über Telefon an die Funkzentrale durch. Jetzt fällt ihm wieder das Puzzlespiel seines Kollegen ein, und er schaltet den Rechner wieder ein. Nach und nach ruft er alle vergleichbaren Fälle auf und sucht nach Zusammenhängen. Zweifellos wurden alle Morde von derselben Person verübt.

Unter „Tools" findet Bonds das Programm „City Map". Ein kompletter Stadtplan erscheint auf dem Monitor. Er markiert die bekannten Tatorte mit dem Plot-Befehl: 392 South 6th, 280 West Palm, 341 East Rose und 376 West Rose. Anschließend verbindet er die Punkte untereinander mit dem „Check Pattern"-Befehl. Auf dem Bildschirm entsteht jenes Pentagramm, das alle Leichen zierte. Fehlt nur noch ein einziger Punkt, um das Symbol zu vollenden. 200 East Palm! Bonds verbindet seinen Verdachtsort mit allen anderen, und das Pentagramm ist vollendet.

Es verschlägt ihn nun in den Raum des Polizeipsychologen. Auf dem Tisch liegt die Personalakte von Pat Morales, na sowas. Bonds begibt sich in den dritten Stock und besorgt sich von Techniker Mikes Schreibtisch einen Minisender. Jetzt schnell zum Ort des fünften Verbrechens.

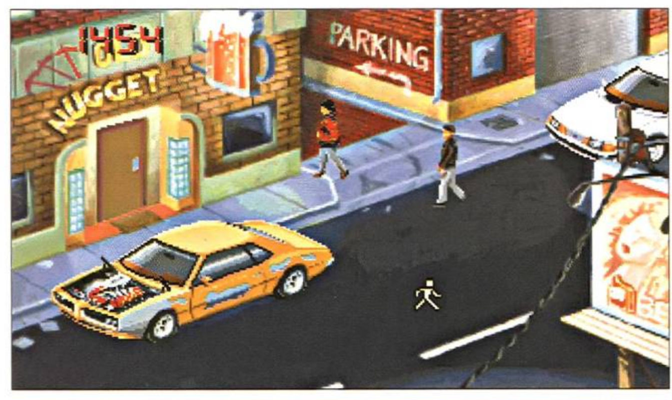
Er trifft auf eine verkommene Spelunke. Eine Untersuchung des goldfarbenen Fords liefert Lackspuren vom Autowrack des letzten Tatorts, 376 West Rose. Der Scraper ist schnell hervorgeholt, und die Lackspuren sind gesichert.

Bonds bringt den Minisender unauffällig am Wagen an und betritt dann zusammen mit Morales den Saloon. Vergeblich befragt er die Anwesenden nach dem Ford. Wo ist denn der Mitspieler am Billiard-Tisch? Als er versucht, die düstere Szene zu durchdringen, taucht aus der Ecke eine zweite Gestalt auf - Steve Rocklin! Der Killer eröffnet das Feuer und ... verfehlt sein Ziel. Also ergreift er die Flucht, Bonds im Polizeiwagen hinterher. Anhand des Empfängers läßt sich der Flüchtende bis zum Highway 41 verfolgen. Dort hat der panische Rocklin die Kontrolle über sein Fahrzeug verloren. Bonds holt die Blitzlampen hervor und sichert die Unfallstelle.

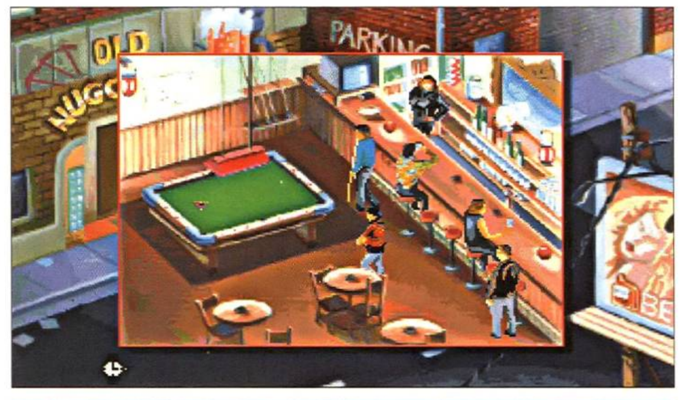
Rocklin ist tot, eine Durchsuchung der Leiche führt zu nichts. Schnell steckt er den Zündschlüssel ein, bevor die Kollegen kommen. Bald trifft der Gerichtsmediziner ein und transportiert den Toten ab. Mit dem PKW-Schlüssel öffnet Bonds den Kofferraum und stößt auf Kokain. Die Verstärkung trifft ein und übernimmt den Fall, er kann also mit Morales abrücken. Im Department findet sich eine Nachricht aus dem Krankenhaus in seiner Ablage. Der anschließende Besuch bei Marie ist kurz, noch immer keine Besserung.

Sechster Tag

Heute müssen alle weiblichen Beamten zur Untersuchung, ein idealer Tag, um Morales auf den Zahn zu fühlen. Allerdings steht der Hausmeister im Weg. Bonds, gar nicht doof, zerrt in der Herrentoilette das Papier aus dem Spender, zerknüllt es und verstopft damit gründlich den Abfluß. Wasser marsch. Frech informiert Sonny nun den

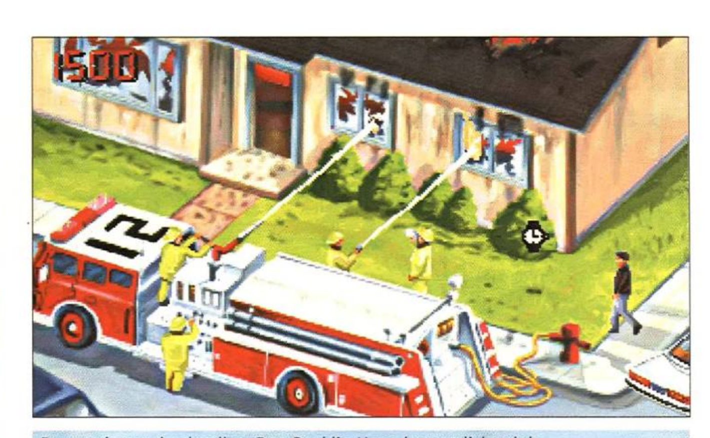


Wenn das mal nicht der gesuchte Wagen ist


In der Spelunke fallen gleich Schüsse



Sonny ist als erster am Unfallort, trotzdem kommt jede Hilfe zu spät



Da war jemand schneller: Das Rocklin-Haus brennt lichterloh

Hausmeister und kann sich endlich in die Umkleideräume begeben - der gute Mann ist erst einmal beschäftigt!

Wie vermutet, entspricht die Nummer aus Morales' Schreibtisch der Zahlenkombination ihres Spinds. Aha, ein Beutel Kokain. Sorgfältig stellt Sonny nun den ursprünglichen Zustand wieder her und eilt zum Captain im Homicide Office, um Bericht zu erstatten. Der beauftragt die interne Untersuchungskommission mit dem Fall. Bonds schaltet noch seinen Rechner ein und überprüft erneut die Eintragungen zu Fall 199145. Nur vier Beutel Kokain stehen auf der Liste.

Zum zweiten Mal sucht er den Captain auf und spricht mit ihm. Der hat eine Nachricht vom Gerichtsmediziner. Bonds schnappt sich daraufhin Morales und fährt zum Ermittlungsrichter. Im Raum liegt ein Umschlag mit Indizien. Leon, der Coroner, hat ganze Arbeit geleistet: Der Tote ist zweifelsfrei als Steve Rocklin identifiziert. Letzte Anschrift: 500 West Peach.

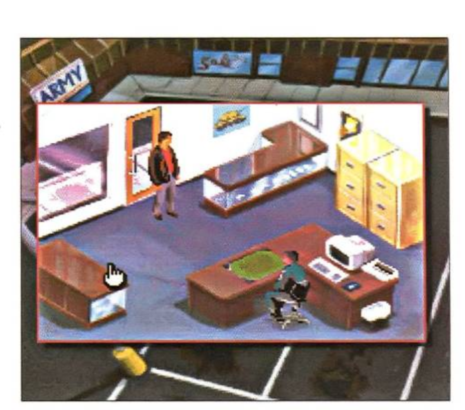
Seltsamerweise findet sich unter den Beweismitteln auch das Halskettchen seiner Frau Marie. Bonds fühlt sich schmerzlich daran erinnert, daß seine Frau noch immer im Koma liegt. Wenn in den letzten Tagen nicht soviel losgewesen wäre, hätte er wahrscheinlich den Verstand verloren. Er beschließt, zum Krankenhaus zu fahren, sie zu besuchen. Das zurückgewonnene Kettchen legt er der Bewußtlosen um den Hals. Und siehe da, als ob eine geheime Wunderkraft in dem kleinen Kettchen steckt, regt sich Marie und erwacht aus dem Koma.

Doch die Pflicht ruft: Kaum erreicht Sonny den Dienstwagen, in dem Morales wartet, alarmiert ihn ein Funkspruch. Ein Haus brennt in 500 West Peach. Das ist doch die ehemalige Adresse von Rocklin! Mit Blaulicht und Sirene rasen Sonny und Pat zum Unglücksort. Die Feuerwehr hat den Brand mittlerweile unter Kontrolle. Sonny bespricht sich mit dem Feuerwehr-Commander und holt den Koffer mit der Spurensicherungsausrüstung aus dem Streifenwagen. Anschließend betritt er die rauchende Ruine.

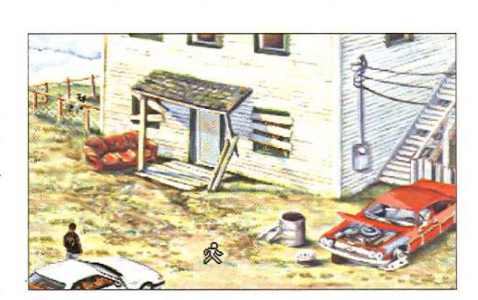
Im verwüsteten Wohnraum findet er eine angekokelte Fotografie. Die Widmung verschlägt ihm den Atem: Es handelt sich um Jesse und Michael Bains. Jesse Bains, der Todesengel von Lytton. Die Geschichte liegt nun zwei Jahre zurück. An jenem Schicksalstag , als er den skrupellosen Killer und Drogenhändler Bains erschossen hat, erinnert er sich genau. Bains war aus dem Gefängis ausgebrochen und hatte unzählige Menschenleben auf dem Gewissen.

Nun wird ihm einiges klar. Der Zeitungsartikel mit seinem Konterfei, das Pentagramm - Jesse Bains Bruder Michael hat

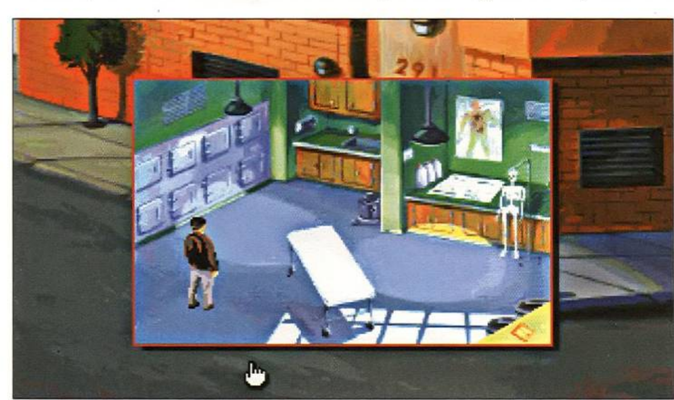




Der Army-Mensch ist Sonny auf seiner Suche sehr behilflich



Von Sonnys Durchsuchungsbefehl lassen sich die Bewohner des Hauses nicht groß stören

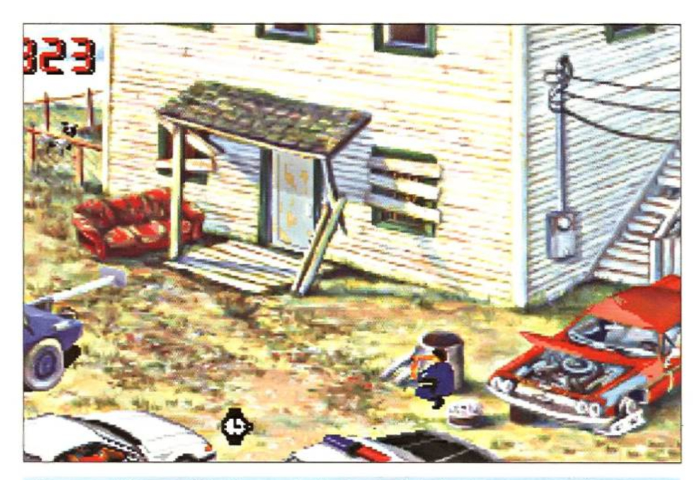


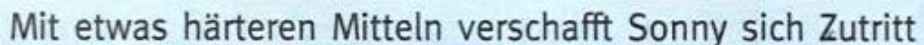
Beim Gerichtsmediziner ist es etwas unheimlich



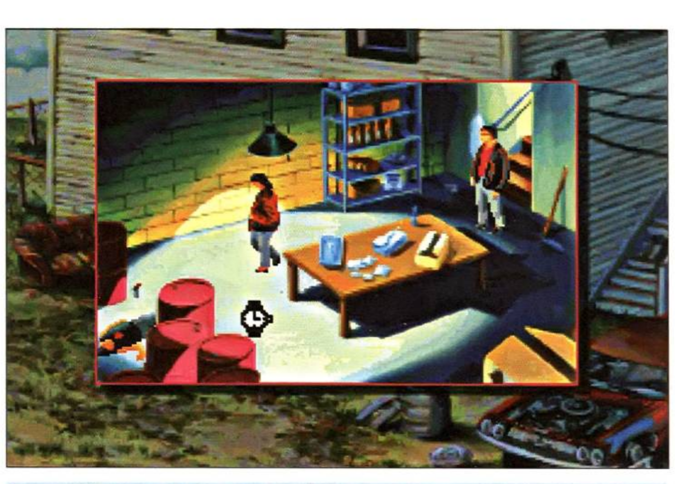
Und wieder ein Hinweis auf die okkulte Mordserie

Classic





Mit etwas härteren Mitteln verschafft Sonny sich Zutritt



Sonnys „Partnerin" wird gleich zu seiner Feindin

sich aufgemacht, um Blutrache für seinen Bruder zu nehmen. Im Nebenraum des Hauses findet sich wieder jenes Symbol des Todes, das getrocknete Blut ist noch gut zu erkennen. Bonds sichert Blutspuren mit dem Kratzer und verläßt den traurigen Ort.

Morales will schon wieder telefonieren und läßt sich zur Oak Tree Mall fahren. Sonny nutzt die Gelegenheit und betritt den Army Shop. Er weist sich als Polizeibeamter aus und gibt dem Soldaten das sichergestellte Foto. Der überprüft die Namen in seinem Computer und druckt tatsächlich eine Akte von Michael Bains aus. Sonny nimmt den Ausdruck an sich und fährt damit zurück zum Office. Er sucht den Polizeipsychologen auf und gibt ihm die Akte.

Der Psychologe diagnostiziert einen schizophrenen Psychopathen und rät zu äußerster Vorsicht. Nach eingehender Untersuchung des angebrannten Fotos kann Bonds eine Adresse entziffern: 522 West Palm. Im Polizeilabor gibt er den Kultring, das Kultbuch sowie die abgekratzte Farbe zur Untersuchung ab und fährt zur ermittelten Adresse. Die Tür des Hauses ist mehr als zäh und widersteht allen Versuchen, sie zu öffnen. Daß sich jemand im Haus aufhält, ist mehr als offensichtlich. Als wiederholtes Anklopfen nichts fruchtet, fährt Bonds zum Gericht und läßt sich einen Durchsuchungsbefehl ausstellen. Das Foto und der Zeitungsartikel reichen der Richterin als Beweismittel, und sie stellt den gewünschten Search Warrant aus.

Die Personen im Inneren des Hauses scheinen sich auch von einem Durchsuchungsbefehl wenig beeindrucken zu lassen, und die Tür bleibt verschlossen. Erneut düst Bonds zum Gericht und holt sich die Genehmigung für gewaltsames Eindringen.

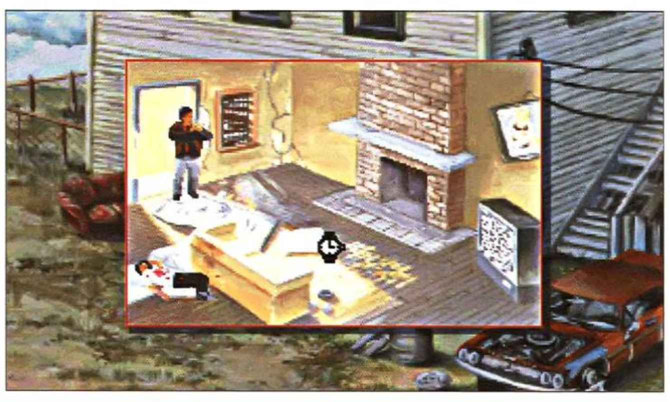
Nun überschlagen sich die Ereignisse. Als Bonds am Haus eintrifft, hat ein Sondereinsatzkommando der Polizei bereits Stellung bezogen. Wer sich auch immer da drinnen versteckt hält, für Flucht ist es jetzt zu spät. Der Rammbock steht in Position. Bonds zieht seine geladene Waffe und gibt das Zeichen zum Einschreiten. Die Tür fällt, und der Sergeant stürmt ins Haus. Eine Gestalt stürzt auf ihn zu, er schießt, trifft, der Angreifer sinkt in sich zusammen. Einen zweiten zwingt er zum Aufgeben. Das ist Michael Bains! Sonny verziert den Kerl mit Handschellen und läßt ihn abführen.

Draußen hechelt schon ein Suchhund an der Leine. Der Hund hat wirklich großes Talent, denn er spürt einen Gegenstand auf dem Sofa auf. Eine TV-Fernbedienung! Wollen doch mal sehen, was sich damit so alles anstellen läßt. Nach einigen vergeblichen Versuchen tippt er auf Kanal acht. Der Kamin öffnet sich lautlos und gibt den Zugang zu einem Geheimraum frei. Eine Person stürzt aus dem Hinterhalt und zielt auf Sonny. Der bekommt die Waffe gerade noch rechtzeitig hoch und erschießt den Angreifer im Reflex.

Morales erscheint und tut so, als kümmere sie sich um den leblosen Körper. Statt dessen greift sie selbst zur Waffe und hält fluchend auf Bonds. Wie gelähmt steht der Sergeant vor der irren Polizistin. Ein Schuß peitscht und ... Morales fällt. Ein Beamter der Sonderkommission hat die Szene beobachtet und geistesgegenwärtig reagiert. Pat Morales ist tot.

Der Ring der wahnsinnigen Mörder ist zerschlagen, alle Beteiligten sind entweder festgenommen oder tot. Bonds denkt mit Grausen an den Papierkrieg, der ihm nun bevorsteht. Hat er auch wirklich alle erwischt? Dieser Polizeijob wird immer erbarmungsloser. Solange noch einer aus dem Bains-Clan lebt, gibt es einfach keine Ruhe.





Drinnen wird's gefährlich



Happy-End: Marie ist aus ihrem Koma erwacht

Cheats, Codes und Tricks

Oddworld: Abe's Oddysee

Kommt der arme Abe einfach nicht voran im Spiel? Dem kann abgeholfen werden: Im Menü-Bildschirm hält man SHIFT gedrückt und führt dabei folgende Bewegungen durch:

Mit „Hoch, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Runter" kann man jede Cut-Scene sehen. Mit „Runter, Rechts, Links, Rechts, Links, Rechts, Links, Hoch" erhält man Zugriff auf jeden Level.

KKND & KKND Xtreme

Dieser Cheat wirkt sowohl bei dem Klassiker „KKND" als auch bei den Missionen der Zusatz-CD „KKND Extreme". Um keine Probleme mehr mit den Ölvorräten zu haben, benötigt man nur einen Hex-Editor und folgenden Trick:

Als erstes beginnt man einen neuen Spielstand bzw. einen neuen Level und speichert diesen ab. Nun sucht man die Datei, in der gerade der Spielstand gespeichert wurde, und öffnet sie mit dem Hex-Editor. Bei einem Survivor- (Überlebenden-) Spielstand sieht die erste Zeile in etwa so aus:

000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Unabhängig davon, was da genau steht (das variiert je nach Ölvorräten beim Speichern), ändert man diese nun wie folgt:

000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000



Nach dieser Schummelei schwimmen die Truppen in Öl!

Danach sollte man über 32 Millionen Ölvorräte verfügen.
In einem Mutanten-Spielstand sieht die erste Zeile etwa so aus:

000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000

Das wird zu

000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF

geändert. Dem Spieler steht nun ein negativer Ölvorrat zur Verfügung, der sich nie verbraucht. Ressourcenmangel dürfte künftig kein Problem mehr darstellen.

Fifa: Die WM-Qualifikation 1998

Wer in diesem Spiel etwas mehr Abwechslung möchte, sollte im Spieler-Editieren-Screen folgende Cheats ausprobieren:

- eac rocks
- johnny atomic
- xplay
- dohdohdoh
- footy
- ur1ofus

Pandemonium 2

Da kann man herumhüpfen wie ein Weltmeister, manchmal klappt es trotz allem nicht. Die folgenden Tricks helfen weiter:

31 Leben
IMMORTAL als Levelpaßwort

Unsichtbarkeit
NEVERDIE als Levelpaßwort

Volle Health-Punkte
HORMONES als Levelpaßwort

Levelauswahl
GETACCES oder OCMCKKEJ als Levelpaßwort

Alle Waffen
MAKMYDAY als Levelpaßwort

„Rollender" Kamerablickwinkel
GONAHURL als Levelpaßwort

Speed-Modus
SKATBORD als Levelpaßwort

Mutanten-Mode
GENETICS als Levelpaßwort

Psychedelische Farben
ACIDDUDE als Levelpaßwort

Monster regenerieren
JUSTKIDN als Levelpaßwort



Hoppla, das war knapp! So eng wird es mit diesen Cheats gewiß nicht mehr!

Und hier die achtzehn Level-Codes:

Level	Name	Password
1	Ice Prison	EMIAGCAI
2	Zorrscha's Lab	OMACCBAI
3	Hot Pants	FAIAGCBI
4	Stan's The Man	FEKAGCCA
5	Oyster Desoyster	LGBFIICE
6	Puzzle Wood	LMBBIIEE
7	Temple of Nori	IEBBIIGF
8	Egg! Egg!	KNBBIIAI
9	Huevos Libertad!	LGBJIICI
10	Pipe House	LOBJIIEI
11	Hate Tank	IGBJIIGJ
12	Fantabulous	FFCAGCCC
13	Mr. Schneobelen	FHCAGCCK
14	Collide O Scope	FJKEGCDC
15	The Zoul Train	FLKEGCDK
16	Lick The Toad	ADIKBIIB
17	The Bitter End	ADMIBIID
18	Rub The Buddha	MAECCBEJ

Dark Reign

Hier kommt einmal ein Cheat der etwas anderen Art. Für alle, die etwas Probleme haben, einzelne Levels bei „Dark Reign" durchzustehen, kommt nun das ultimative Hilfsmittel:
Zuerst sollte man im Spielverzeichnis die Datei shellcgf.h suchen (normalerweise in \DarkReign\Dark\Shell), dann deren Schreibschutz entfernen (Rechtsklick auf die Datei und unter „Eigenschaften" die Option „schreibgeschützt" abwählen). Anschließend öffnet man die Datei mit einem ASCII-Editor (Notepad unter Windows 95 zum Beispiel) und sucht folgende Zeile (in dem Bereich „menu mission buttons"):

```
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150
```

Cheats, Codes und Tricks

Hier gilt es, die Zahl 150 durch 157 zu ersetzen, so daß die Zeile wie folgt aussieht:

```
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157
```

Das war's auch schon. Nun kann der Spieler das Spiel wieder starten (neue Kampagne) und wird mit einem Cheat-Button in der unteren linken Ecke belohnt. Klickt er diesen an, darf er aus allen Missionen auswählen. Zur Bestätigung sollte ein „Wuuusch"-Sound ertönen.

Sid Meier's Gettysburg

Um das manchmal doch recht nervige Zeitlimit bei den Gettysburg-Szenarios loszuwerden, kommt hier eine kleine, aber feine Möglichkeit, sich etwas Luft zu verschaffen:

Am Anfang einer jeden Szenario-Datei befindet sich genau unter dem Titel und der Beschreibung eine Zeile, in der Start- und Endzeit festgelegt sind. In Getty00.scn (Erster Kontakt McPhersons Hill) sieht das so aus:

```
10.0,1,7,1863
11.2,1,7,1863
```

Die ersten beiden Zahlen der ersten Zeile stellen die Startzeit dar, die ersten beiden Zahlen der zweiten Zeile die Endzeit. Schließlich wird angegeben, an welchem Datum das Szenario spielt, in diesem Fall also am 1. 7. 1863.

Bei der Startzeit bzw. der Endzeit zählt die erste Zahl die Stunde und die zweite die Viertelstunde. Wir bewegen uns also zwischen 10 Uhr und 11.15 Uhr. Der Spieler mag nun etwa aus der 11 der zweiten Zeile eine 12 machen:

```
12.2,1,7,1863
```

Ihm stände so eine Stunde mehr Zeit zur Verfügung. Da bei der Bewältigung dieser Szenarios vor allem der Zeitfaktor eine entscheidende Hürde darstellt, ist dies ein entscheidender Gewinn.



Bei „Gettysburg" geht es jetzt ohne großen Zeitdruck in die Schlacht.

Streets of Sim City

Hier noch ein paar Cheats für alle, die es etwas einfacher auf ihrer Reise durch die Innenstadt haben wollen:

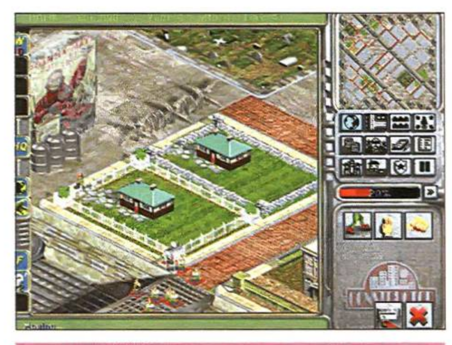
Zunächst sollte man Ctrl-Alt-X drücken, um die Cheat-Code-Eingabeaufforderung zu erhalten, dann folgende Codes (die Kleinschreibung unbedingt beibehalten!) eingeben:

lock and load	Volle Munition
sampo	$ 999,999 Kapital
im back	Der Schaden wird repariert
mr fabulous	Unsichtbarkeit
jupiter	Schwerkraft wie auf dem Jupiter
earth	Schwerkraft wie auf der Erde
mars	Schwerkraft wie auf dem Mars
moon	Schwerkraft wie auf dem Mond
cruise control	Schaltet die „Cruise Control" ein
cow frags	Zeigt Kuh-Fragment im Szenario-Fortschrittsfenster an
beefcake beefcake	Alle Waffen und alle Modi

Anmerkung: Diese Codes wirken nur im „Players Choice". Sie funktionieren nicht während eines Szenarios oder im Netzwerkspiel.

Constructor

Diese Cheats sind nur für die DOS-Version von „Constructor" geeignet. Um sie zu benutzen, geht man entweder in den Single- oder in den Netzwerkspiel-Auswahlbildschirm. Dann gibt man einen Code ein und drückt ENTER. Zur Bestätigung, daß der Code erkannt wurde, ertönt ein „Beep".
Nachdem man nun das Spiel gestartet hat, drückt man C, und ein „+" taucht neben dem Datum auf, um zu zeigen, daß der Cheat aktiviert wurde. Nun kann man die entsprechenden Codes eingeben.



Mit den Gemeinheiten auf dem Bau ist noch lange nicht Schluß!

Hier die Codes und ihre Wirkung:

Code:	Wirkung:
speed471	Erlaubt schnelleres Spiel im Netzwerk
worker902	Man darf Arbeiter kaufen, wann immer es beliebt
gangster822	Man kann Spieler in Gangster umwandeln, ohne extra ein Mob-Hauptquartier zu bauen.
weapons473	Man kann jede Waffe für die Gangster kaufen
tenants127	Alle Mieter sind da und werden auch nicht wieder gehen.
fences673	Man hat von Beginn an alle Zäune
loans039	Die Bank ist bereit, einem jede beliebige Summe zu leihen
estates131	Ohne Beschränkungen dürfen alle Estates gebaut werden
houses738	Man kann zu jeder Zeit alle Häuser bauen
build909	Erlaubt CNTRL beim Plazieren der Häuser, um sofort zu bauen
actions674	Man kann alle unerwünschten Aktionen in einem leichten Level nutzen
gadgets337	Man kann alle Maschinen von Anfang an bauen
missions824	Die Mission kann durch Drücken von ALT I beendet werden
complain840	Man kann Beschwerden durch Drücken von ALT C loswerden
cadets552	Man kann die Polizei und den Mob durch Drücken von ALT p und ALT m ausstatten.
teams418	Erlaubt das Ändern des Teams im Single-Player Modus
map751	Man kann jede Karte mit einer beliebigen Anzahl von Spielern spielen

Men in Black

Was soll man sagen? Auch coole Sonnenbrillen sind nicht immer ein Garant für eine heldenhafte Lösung der Probleme. Durch Drücken der ESC-Taste gelangt man in das Hauptmenü, um dort so lange DOUGMATIC einzugeben, bis man wieder in das Spiel gelangt. Damit sollte der Cheat-Mosus aktiviert sein. Um nun die eigentlichen Cheat-Codes zu aktivieren, geht man wieder in das Hauptmenü zurück (ESC) und kann sie dort eingeben.



Auch K hat es mit diesen Cheats etwas einfacher

Code:	Effekt:
GIVEME	Man erhält alle Waffen
AGENTJ, AGENTK, AGENTL	Wechselt zwischen den Agenten
AGENTX	Erstellt einen neuen Agenten. Im Spiel-Verzeichnis kann man die Dateien Fron.bmp und back.bmp ändern, um sein Aussehen anzupassen
loadme	Unbegrenzte Munition
healme	Volle Gesundheit
protectme	Unverwundbarkeit
moveme	Level-Sprung
killem	Tötet die Feinde

Test Drive 4

Um einen Cheat-Code einzugeben, begibt man sich zuerst in den Savegame-Bildschirm. Dort wählt man Speicherplatz 10, gibt den Cheat-Code ein und bestätigt mit Enter. Man kann auch mehrere Cheat-Codes zusammen benutzen. In einem Netzwerkspiel ist es wichtig, daß jeder dieselben Codes benutzt, da das Spiel sonst abstürzt.

Cheat Codes	Ergebnis
NOAICARS	Keine Computer-Fahrzeuge im Netzwerk-Spiel
STICKIER	Keine 3D-Kollisionen. Man kann sich zwar noch zum Drehen bringen, aber die Fahrzeuge bleiben auf dem Boden
AARDVARK	Alle Kollisionsabfragen aus
ITSLATE	Keine Special-Effekte (nur für 3Dfx-Version)
CREDITZ	Zeigt die „Credits“ mit netten Bildern
SRACLLA	Stellt alle Wagen zur Verfügung
LEVELLLA	Stellt alle Strecken zur Verfügung
SPAZZY	Test-Fahrt auf Säure
BANDW	Schwarz/Weiß-Modus
MIKTROUT	Große Wagen
MPALMER	Kleine Wagen
GONZON	Fast Forward“ Modus, beschleunigtes Spiel
GONZOFF	„Fast Forward“ wieder aus
BIRDVIEW	Ansicht aus der Vogelperspektive

Flight Unlimited 2

Während des Spiels drückt man SHIFT + ALT + A. Dadurch wird ein Rahmen eingezeichnet, der den Weg angibt, den man fliegen muß.

Jedi Knight

Wenn man sich zwar wie Darth Vader fühlt, aber leider nicht so kämpfen kann, helfen die folgenden Cheats eventuell weiter ...



Das Kommando muß exakt so eingegeben werden, wie es in der Liste steht, nachdem man die Taste „t“ und TAB gedrückt hat. 0/1 bedeutet, daß man die Funktion wieder abschalten kann. Beispiel: jediwannabe 1 schaltet den God-Mode ein, jediwannabe 0 schaltet ihn wieder aus.

Cheat:	Effekt:
jediwannabe 0/1	God-Modus aus / ein
eriamjh 0/1	Flugmodus ein/aus
red5	Alle Waffen
wamprat	Alle Gegenstände
deeznuts	Level überspringen
bactame	Volle Lebensenergie
whiteflag 0/1	KI an/aus
slowmo 0/1	Slow Motion aus / ein
thereisnotry	Level beenden
imayoda	Light Jedi Master
sithlord	Dark Jedi Master
5858lvr	Ganze Karte
yodajammies	Volles Mana, volle Kraft
pinotnoir x	Level Warp, x gibt das Level an (1-21)
raccoonking	Volle „Kraft“

Frogger

Der „Hüpf- und Quak“-Klassiker entfaltet auch in 3D eine Menge Spielspaß. Um hier auch bis in den letzten Winkel des Spiels hüpfen zu können, helfen diese Cheats.

Um die Cheat-Codes zu benutzen, geht man folgendermaßen vor:

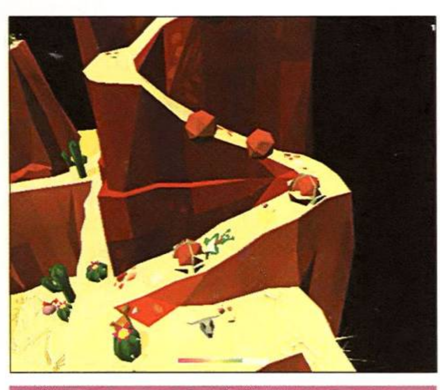
1. Im Einzelspieler-Modus das Spiel anhalten (Pause)
2. Nun gibt man den Cheat-Code langsam und vorsichtig ein (ohne die Anführungszeichen, aber mit Leerzeichen).
3. Eine Nachricht am unteren Bildschirmrand sollte erscheinen, die die Eingabe bestätigt und den Cheat-Modus anzeigt.
4. Um einen Level zu beenden, wenn der Cheat-Modus aktiviert ist, ESC drücken.

Hier nun die Codes:

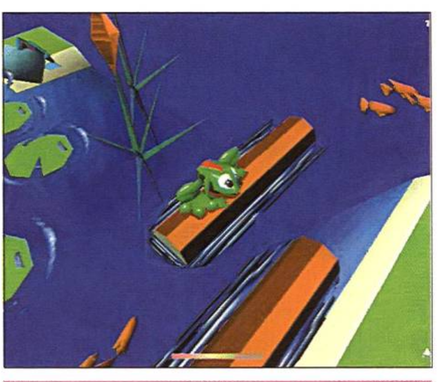
Für unlimitiertes Leben:
„NO MORE ROAD SPLATS“

Um alle Zonen zu öffnen:
„SHOW ME MORE ZONES PLEASE“

Um alle Levels zu öffnen:
„WAY TOO HARD FOR THE LIKES OF ME“



Schon wieder platt? Das hat bald ein Ende!



Ist er nicht süß? Jetzt fröschelt es sich gleich leichter

Cheats, Codes und Tricks

Achtung Spitfire!



Auch die Helden der Lüfte können Hilfe gebrauchen.

Um im Spiel mit unbegrenzt vielen Leben ausgestattet zu sein, muß man es mit dem Parameter -cool starten.

G-POLICE

Diese Codes werden im Main-Menü eingegeben:

WOOWOO	Havoc- (Verwüstungs-) Sirenen
SUPACAM	Feindliche FallCam
BENIHILL	Benny-Hill-Wagen
PANTALON	Alle geheimen Missionen (im Trainingsmenü)
DOOBIES	Unbegrenzte Shields *
MRTICKY	Unbegrenzte Weapons *
STATTOE	In-game Info
	* Man kann die aktuelle Mission nicht beenden, wenn dieser Cheat aktiviert ist.

Level cheats:		Level cheats:	
1	MADGAV	19	BIONIC
2	DOLMAN	20	TSLATER
3	SONAGAV	21	IAINTHOD
4	ACEDUF	22	JONRITZ
5	JOJOGUN	23	CLAIREC
6	WENSKI	24	STEVEBOT
7	SAEGGY	25	ANGUSF
8	MAZMAN	26	EUANLEC
9	DAZMAN	27	EDFIRE
10	DELUCS	28	STUBOMB
11	ANDOOOO	29	THONBOY
12	KIMBCHS	30	JIMMAC
13	ANDYMAC	31	PUGGER
14	YERMAN	32	ROSSCO
15	OLLIEB	33	CAKEBOY
16	THEYOLK	34	NIKNAK
17	TONYMASH	35	SAGLORD
18	ANDYCROW		

Age of Empires

Da die Cheat-Codes für dieses Strategie-Highlight von Microprose nur etappenweise hereinkommen, hier noch mal eine Zusammenfassung aller bisher bekannten Cheats:

Code:	Auswirkung:
DIEDIEDIE	Vernichtet alles, inklusive Gebäuden
RESIGN	Aufgabe des Spiels
REVEAL MAP	Deckt die ganze Karte auf
PEPPERONI PIZZA	Man erhält 1000 Food (Nahrung)
COINAGE	Man erhält 1000 Gold
WOODSTOCK	Man erhält 1000 Wood (Holz)
QUARRY	Man erhält 1000 Steine
NO FOG	Entfernt den „Fog of War"
HARI KARI	Selbstmord
MEDUSA	Die Städter werden zu Medusen. Wenn sie umgebracht werden, verwandeln sie sich in schwarze Reiter. Werden diese umgebracht, erfolgt die Verwandlung in ein schweres Katapult.
PHOTON MAN	Man erhält einen „Nuke Trooper" mit einer Laser-Waffe
E=MC2 TROOPER oder E=MC TROOPER	stellt einen verbesserten Photon Man, der Atombomben verschießt, zur Verfügung. (Anm.: Beide Versionen ausprobieren, Erfolg hängt von der jeweiligen Version ab)
DARK RAIN	Die Composit-Bogenschützen verwandeln sich in „Stealth Archers" (+ 30 OHP. +5 Damage, verwandeln sich in Bäume, wenn sie sich nicht bewegen, können übers Wasser laufen)
HOYOHOYO	Priester bekommen 600 Lebenspunkte und werden zur schnellsten Einheit im Spiel
BIG BERTHA	Katapulte verwanden sich in „Big Berthas", das heißt, sie sind vergleichbar mit schweren Katapulten
ICBM	+90 Reichweite für Helipolis
BLACK RIDER	Horse Archers verwandeln sich in Black Riders (equiv. zu Heavy Horse Archers)
JACK BE NIMBLE	Die Katapulte feuern mit Leuten
GAIA	Man erhält die Kontrolle überr Tiere, verliert aber die über die Menschen
FLYING DUTCHMAN	Die Juggernauten verwandeln sich in Flying Dutchman
STEROIDS	Die Bauzeit wird auf Null reduziert
HOME RUN	Gewinnt das Szenario
KILLX	Statt X muss die Nummer des Spielers eingesetzt werden, der sterben soll
BIGDADDY	Man bekommt einen prima Wagen mit Raketenwerfer

Um diese Cheats einzugeben, drückt man Enter, dann den Code und bestätigt wieder mit Enter.

Diablo: Hellfire

Blizzards Add-on zu „Diablo" wertet den Solospiel-Modus mit dem Charakter des Mönches und neuen Monstern auf. Für passionierte Multiplayer gibt es dagegen nicht viel Neues, es sei denn, man hilft dem Spiel auf die Sprünge.

Mit einem Editor erstellt man im Installationsverzeichnis von „Hellfire" die Datei command.txt und trägt darin nur eine Zeile ein:

```
cowquest;theoquest;bardtest;multitest;
barbariantest
```

Wenn man jetzt „Hellfire" startet, kann man den Mönch auch im Netzwerk oder per Modem spielen, leider aber nicht im Battle.Net. Außerdem gibt es mit der Bardin eine weitere Charakterklasse, die allerdings in der Optik ein Zwilling der Bogenschützin ist. Sie kann zwei Schwerter oder andere einhändige Schlagwaffen gleichzeitig benutzen und addiert dabei deren Werte für den Schaden und benutzt die jeweils besten Nebeneigenschaften beider Waffen. Außerdem wird der Krieger zum Barbaren und kann jetzt eine Stärke von 270 erreichen, anstelle der vorherigen 250. Die anderen Parameter decken zwei verborgene Quests für das Solospiel auf.



Da sind sie alle glücklich vereint: Die Bardin, der Barbar und der Mönch im Netzwerkspiel